

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGAPRESIASI TEKS CERITA PENDEK BERBASIS
ADOBE FLASH CS5 UNTUK KELAS XI SMA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

guna Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan



oleh

Rina Setiani

NIM 10201244033

PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2015

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis *Adobe Flash CS 5* untuk Kelas XI SMA” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 6 Desember 2014

Pembimbing I

Yogyakarta, 6 Desember 2014

Pembimbing II


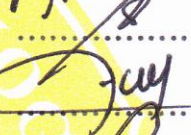

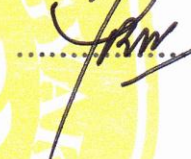
Dr. Suroso, M.Pd., M.Th
NIP 19600630 198601 1 001

Esti Swatika Sari, M.Hum
NIP 19750527 200003 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis *Adobe Flash CS 5* untuk Kelas XI SMA” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 19 Januari 2015 dan dinyatakan lulus.

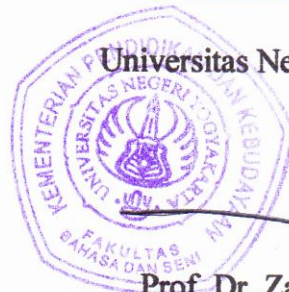
DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Teguh Setiawan, M.Hum.	Ketua Penguji		30 Januari 2015
Esti Swatika Sari, M.Hum.	Sekretaris Penguji		30 Januari 2015
Dr. Maman Suryaman, M.Pd.	Penguji I		27 Januari 2015
Dr. Suroso, M.Pd., M.Th.	Penguji II		27 Januari 2015

Yogyakarta, 30 Januari 2015

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rina Setiani

NIM : 10201244033

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita
Pendek Berbasis *Adobe Flash CS 5* untuk Kelas XI SMA

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karena karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya.

Yogyakarta, Desember 2014

Penulis

Rina Setiani

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Bapak, Ibu, dan Adik-adik tercinta.
2. Teman-teman kelas M PBSI 2010.
3. Almamater tercinta, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

MOTTO

*Orang yang terlalu memikirkan akibat dari sesuatu keputusan atau tindakan,
sampai bila-bilapun dia tidak akan menjadi orang yang berani*

(Khalifah Ali Bin Talib)

*Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari
betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah*

(Thomas Alva Edison)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirrobbil'alamin tiada kata yang lebih indah selain rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS 5 untuk Kelas XI SMA*" untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan. Tanpa pertolongan Ya Mujjib yang telah mengabulkan setiap doa yang terucap oleh hamba-Nya sehingga saya sanggup menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa sholawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena tidak terlepas bantuan dari berbagai pihak. Saya mengucapkan banyak terimakasih yang sangat tulus kepada Bapak dan Ibu selaku orang tua yang senantiasa selalu memberi arahan dan membimbing dengan penuh kasih sayang. Bapak dan Ibu yang tidak henti-hentinya selalu menyelimkan nama anaknya di setiap doa dan sujudnya. Bapak dan Ibu yang selalu mendukung saya dalam jatuh bangun dalam menuntut ilmu.

Rasa hormat dan terima kasih yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada seluruh jajaran birokrat kampus, Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. Zamzani, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Bapak Dr. Maman Suryaman, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan bagi saya.

Saya ucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Suroso, M.Pd, M.Th dan Ibu Esti Swatikasari, M.Hum., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan selama penyusunan skripsi. Dosen pembimbing akademik, yaitu Bapak Dr. Maman Suryaman, M.Pd yang selama saya menempuh kuliah selalu memberikan arahan dan nasehat kepada saya. Bapak dan Ibu Dosen di Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah banyak memberikan banyak pengetahuan dan ilmu sebagai bekal kehidupan.

Saya ucapkan terimakasih pula kepada Ibu Beniati Lestyarini, M.Pd selaku dosen ahli media dan Ibu Kusmarwanti, S.S., M.Pd., M.A selaku dosen ahli media yang telah memberikan saran, dan penilaian yang membangun pada proses pembuatan media pembelajaran ini.

Saya ucapkan terima kasih kepada teman kos saya, Tete, Lili, Afwin, Gilang, Kinanti, Inga, Yeni, Zaza, dan Dina yang telah mendukung dan memberikan semangat kepada saya. Kepada 5KM, Bunga, Uun, Rysa dan Mega, yang telah memberikan dukungan, doa, semangat serta cinta mereka selama ini. Kepada teman-teman sepermainanku Agus, Bimo, Azzam, Nisa, Ika yang telah mendukung dan banyak membantu dalam segala hal.

Terima kasih tidak lupa saya sampaikan kepada Kepala SMA Negeri 1 Kedungreja Bapak Sumarsono, S.Pd.,M.Pd yang telah memberikan izin penelitian. Ibu Sumarsih, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Kedungreja yang telah memberikan arahan, kritik, dan saran serta kerjasama yang sangat baik selama penelitian skripsi berlangsung. Peserta didik SMA Negeri 1 Kedungreja khususnya XI IPA 3 yang telah bekerjasama dalam penelitian ini. Semoga Allah SWT membalas amal kebaikan Bapak/Ibu/Saudara/i dengan kebaikan yang setimpal.

Penuh dengan sadar sepenuhnya dalam penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Karena itu saya memohon maaf kepada semua pihak yang sudah terlibat dalam skripsi ini, apabila saya memiliki banyak kesalahan dan kekhilafan. Kritik dan saran yang membangun saya tunggu demi kesempurnaan skripsi ini. Saya berharap semoga karya yang sangat sederhana ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan generasi selanjutnya. Amin.

Yogyakarta, Desember 2014
Penulis

Rina Setiani

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR SKEMA	xiv
DAFTAR DIAGRAM.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian.....	3
F. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	3
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
H. Manfaat Penelitian	6
I. Batasan Istilah	7
 BAB II KAJIAN TEORI	 9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Media Pembelajaran	9

a. Pengertian Media Pembelajaran	9
b. Fungsi Media Pembelajaran	11
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	12
d. Ciri-ciri Media Pembelajaran	14
e. Jenis-jenis Media Pembelajaran	15
2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer	17
3. <i>Adobe Flash CS 5</i>	18
4. Apresiasi Teks Cerita Pendek	19
a. Pengertian Apresiasi.....	19
b. Tingkatan Apresiasi	20
5. Teks Cerita Pendek	21
a. Pengertian Cerita Pendek	21
b. Unsur Pembangun Cerita Pendek.....	22
c. Struktur Cerita Pendek	26
d. Tahapan Menulis Cerita Pendek	27
6. Kurikulum 2013	30
a. Pengertian Kurikulum	30
b. Tujuan Satuan Pendidikan Kurikulum 2013	31
c. Desain Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia	31
B. Penelitian yang Relevan.....	33
C. Kerangka Pikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Prosedur Penelitian	35
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	39
D. Subjek dan Objek Penelitian	39
E. Peralatan Penelitian.....	40
F. Prosedur Pengembangan	41
G. Jenis Data	42
H. Teknik Pengumpulan data.....	42

I. Teknik Analisis Data.....	43
------------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 45

A. Hasil Penelitian	45
1. Pengembangan Materi	45
2. Pengembangan Media.....	46
3. Pengujian Media.....	50
a. Validasi Ahli Materi	50
b. Validasi Ahli Media	51
c. Validasi Ahli Guru Bahasa Indonesia	52
B. Pembahasan.....	53
1. Rangkuman Penelitian.....	53
2. Pembahasan Pengujian Media.....	55
a. Validasi Ahli Materi	55
b. Validasi Ahli Media	65
c. Validasi Ahli Guru Bahasa Indonesia	75
d. Kajian Produk Akhir.....	79

BAB V PENUTUP..... 83

A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
C. Pengembangan Lebih Lanjut	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Pembelajaran	55
Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Isi	57
Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Aspek Tampilan	65
Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media Aspek Pemrograman	67
Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media Aspek Peran Media Dalam Membantu Pemahaman Materi	69
Tabel 6. Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia Aspek Tampilan	75
Tabel 7. Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia Aspek Pemrograman	76
Tabel 8. Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia Aspek Peran Media Dalam Membantu Pemahaman Materi	76
Tabel 9. Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia Aspek Pembelajaran	77
Tabel 10. Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia Aspek Isi	78
Tabel 11. Kajian Produk Akhir	80

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Tampilan <i>Adobe Flash CS 5</i>	41
Gambar 2 Tampilan Judul Sebelum Revisi	60
Gambar 3 Tampilan Judul Setelah Revisi.....	60
Gambar 4 Tampilan Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi	61
Gambar 5 Tampilan Petunjuk Penggunaan Setelah Revisi.....	62
Gambar 6 Tampilan Kompetensi Sebelum Revisi.....	62
Gambar 7 Tampilan Kompetensi Setelah Revisi	62
Gambar 8 Tampilan Bahan Ajar Sebelum Revisi.....	63
Gambar 9 Tampilan Bahan Ajar Setelah Revisi	63
Gambar 10 Tampilan Evaluasi 1 Sebelum Revisi	64
Gambar 11 Tampilan Evaluasi 1 Setelah Revisi.....	64
Gambar 12 Tampilan Evaluasi 2 Sebelum Revisi	64
Gambar 13 Tampilan Evaluasi 2 Setelah Revisi.....	65
Gambar 14 Tampilan Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi	71
Gambar 15 Tampilan Petunjuk Penggunaan Setelah Revisi.....	71
Gambar 16 Tampilan Kompetensi Sebelum Revisi.....	71
Gambar 17 Tampilan Kompetensi Setelah Revisi	72
Gambar 18 Tampilan Bahan Ajar Sebelum Revisi.....	72
Gambar 19 Tampilan Bahan Ajar Setelah Revisi	72
Gambar 20 Tampilan Evaluasi 1 Sebelum Revisi	73
Gambar 21 Tampilan Evaluasi 1 Setelah Revisi.....	73
Gambar 22 Tampilan Evaluasi 2 Sebelum Revisi	73
Gambar 23 Tampilan Evaluasi 2 Setelah Revisi.....	74
Gambar 24 Tampilan Kepustakaan Sebelum Revisi.....	74
Gambar 25 Tampilan Kepustakaan Setelah Revisi.....	74

DAFTAR SKEMA

	Halaman
Skema 1	Fungsi Media Pembelajaran..... 12
Skema 2	Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan 37
Skema 3	Tahap Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran 38
Skema 4	Grafik Skala Likert..... 44

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 1 Validasi Ahli Materi Aspek Pembelejaran.....	56
Diagram 2 Validasi Ahli Materi Aspek Isi	58
Diagram 3 Validasi Ahli Media Aspek Tampilan	65
Diagram 4 Validasi Ahli Media Aspek Pemrograman	68
Diagram 5 Validasi Ahli Media Aspek Peran Median dalam Membantu Pemahanan Materi.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Prosedur Penggunaan Media.....	92
Lampiran 2 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran.....	99
Lampiran 3 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran	98
Lampiran 4 Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap I	108
Lampiran 5 Lembar Evaluasi Ahli Media Tahap I.....	116
Lampiran 6 Analisis Data Validasi Ahli Materi Tahap I.....	122
Lampiran 7 Analisis Data Validasi Ahli Media Tahap I	124
Lampiran 8 Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap II	127
Lampiran 9 Lembar Evaluasi Ahli Media Tahap II.....	132
Lampiran 10 Analisis Data Validasi Ahli Materi Tahap II	137
Lampiran 11 Analisis Data Validasi Ahli Media Tahap II	139
Lampiran 12 Lembar Evaluasi Guru Bahasa Indonesia	141
Lampiran 13 Analisis Data Validasi Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMA Kelas XI.....	151
Lampiran 14 Transkrip Materi Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Menggunakan Aplikasi <i>Adobe Flash</i> CS 5 Pada Kelas XI SMA Negeri 1 Kedungreja Kabupaten Cilacap untuk Kurikulum 2013.....	154
Lampiran 15 Surat Ijin Penelitian.....	170
Lampiran 16 Dokumentasi	172
Lampiran 17 Cover dan Label CD.....	175

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGAPRESIASI TEKS
CERITA PENDEK BERBASIS *ADOBE FLASH CS5*
UNTUK KELAS XI SMA**

Rina Setiani
10201244033

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* untuk materi mengapresiasi teks cerita pendek. Peneliti memilih aplikasi *Adobe Flash CS5* karena memungkinkan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang terdiri dari fitur yang lengkap sehingga media yang dikembangkan mampu melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa secara aktif sehingga proses penyerapan materi menjadi lebih maksimal.

Prosedur yang dilakukan mengacu pada prosedur pengembangan Brog dan Gall yang disederhanakan hanya pada batas uji validitas ahli dan revisi produk. Kelima langkah tersebut adalah (1) analisis kebutuhan; (2) desain produk; (3) produksi; (4) pemantapan; dan (5) uji validitas dan revisi. Pengambilan data dilakukan dengan validitas ahli materi, ahli media dan guru bahasa Indonesia tingkat SMA. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket. Analisis yang dilakukan dengan mengubah data kuantitatif ke data kualitatif menggunakan konversi skala 4.

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah perangkat multimedia pembelajaran dalam bentuk CD yang berisi *file exe. swf. dan html.* yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran sesuai dengan hasil validasi. validitas ahli materi terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi diperoleh skor rata-rata 3,76, dan rerata presentase 94,20% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media terhadap aspek tampilan, pemrograman, dan peran media diperoleh skor rata-rata 3,45, dan rerata presentase 88,61 dengan kategori sangat layak. Hasil validasi guru bahasa Indonesia terhadap aspek pembelajaran, isi, tampilan, pemrograman, dan peran media diperoleh skor rata-rata 3,67, dan rerata presentase 91,64% dengan kategori sangat layak.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, mengapresiasi, teks cerita pendek, siswa SMA

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Apresiasi merupakan kegiatan yang biasanya selalu dikaitkan dengan kegiatan seni, Waluyo (2002: 44). Apresiasi teks cerita pendek berkaitan dengan kegiatan yang selalu ada sangkut pautnya dengan cerita pendek, yaitu membaca teks cerita pendek, mempelajari strukturnya, mempelajari kaidahnya, belajar menganalisis, dan memproduksi teks cerita pendek sendiri. Kemampuan mengapresiasi teks cerita pendek ini tidak akan muncul secara otomatis, tetapi harus melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran keterampilan mengapresiasi membutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikan bahan ajar. Bahan ajar yang disampaikan pendidik terkadang masih sulit dipahami oleh peserta didik.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kedungreja karena Pendidik masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat tradisional, meskipun fasilitas pembelajaran yang tersedia di sekolah tersebut memadai, sehingga pembelajaran belum menimbulkan rangsangan kreatifitas siswa. Selain itu, guru juga masih menggunakan model pembelajaran yang tradisional dan belum mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan model dan media pembelajaran yang konvensional menyebabkan siswa mengalami kejenuhan yang berdampak pada kemampuan siswa dalam mengapresiasi. Hal tersebut menunjukkan pentingnya variasi pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas kelas sebagai sumber belajar.

Pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan *software Adobe Flash CS5*. Materi yang akan disajikan menggunakan teori mengapresiasi teks cerita pendek dengan pemodelan teks sesuai kurikulum 2013.

Maraknya paket program yang disusun oleh ahli komputer dengan inovasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Salah satu program perangkat lunak yang dibuatnya adalah *software Adobe Flash CS5* yang dinamis sehingga diharapkan dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. *Adobe Flash CS5* merupakan *software* animasi dan *game* yang dapat mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik. *Adobe Flash CS5* merupakan program yang didesain khusus oleh *Adobe* program standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk situs web, CD interaktif, dan lainnya. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang handal dan ringan untuk membuat animasi, logo, movie, game, pembuatan, dan lainnya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, pengembangan media pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek perlu dilakukan. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek untuk siswa Kelas XI SMA berbasis *Adobe Flash CS5*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut.

1. Guru masih menerapkan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek,
2. Guru tidak menggunakan fasilitas pembelajaran secara maksimal.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada masalah pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Menggunakan Berbasis *Adobe Flash CS5* untuk Kelas XI SMA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan kajian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS5* dalam pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek untuk siswa SMA kelas XI?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan multimedia pembelajaran dengan *Adobe Flash CS5* dalam pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek untuk siswa SMA kelas XI sebagai sumber dan media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara klasikal maupun mandiri dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran dengan *software Adobe Flash CS 5* dalam pembelajaran

mengapresiasi teks cerita pendek untuk siswa SMA kelas XI yang akan dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*). Spesifikasi produk hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. *Software* media pembelajaran berbasis komputer ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran individu maupun klasikal dengan menggunakan perangkat komputer, laptop, dan *gadget*. Jika digunakan secara klasikal, maka dibantu dengan LCD (*Liquid Cristal Display*).
2. *Software* media pembelajaran berbasis komputer ini dirancang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ditetapkan di sekolah untuk SMA kelas XI.
3. Isi media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut.
 - a. Petunjuk penggunaan media pembelajaran
 Petunjuk penggunaan berguna untuk mempermudah guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran. Petunjuk penggunaan berisi tentang pendahuluan, tujuan pembelajaran, dan petunjuk penggunaan tombol.
 - b. Kompetensi
 Kompetensi berisi Kompetensi inti (KI), Kompetensi dasar (KD), dan 5M (mengamati, menanya, menyimpulkan informasi, menalar/ mengasosiasi, mengomunikasikan).
 - c. Bahan ajar
 Penyajian bahan ajar dalam media pembelajaran ini meliputi tiga bagian. Bahan ajar 1 (pengertian, unsur intrinsik, unsur ekstrinsik, dan struktur

teks cerita pendek), bahan ajar 2 (contoh teks cerita pendek, contoh analisis struktur, contoh analisis unsur intrinsik teks cerita pendek), bahan ajar 3 (tahap pramenulis, tahap menulis draf, tahap merevisi, tahap menyunting, dan tahap publikasi).

d. Evaluasi

Evaluasi dalam pembelajaran ini dibagi menjadi dua, yaitu evaluasi kelompok dan evaluasi mandiri. Evaluasi ini ditujukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek sesuai dengan bahan ajar dalam media ini.

e. Kepustakaan

Kepustakaan berisi tentang daftar pustaka yang digunakan dalam penyusunan media pembelajaran.

f. Profil

Profil berisi foto dan identitas pengembang media pembelajaran dan dosen pembimbing.

4. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu.

- a. *Adobe Flash CS 5* sebagai *software* utama;
- b. *Adobe Photoshop CS 4* digunakan untuk pengeditan gambar;
- c. *Corel Draw X5* digunakan untuk mengedit tampilan gambar dan pembuatan cover CD;
- d. *Paint* untuk pengeditan tampilan *screen shot*;

- e. *Microsoft Office Visio 2007* digunakan untuk membuat *flowchart*, *storyboard*, dan Prosedur penggunaan;
- f. *Sound Recorder* digunakan untuk merekam suara;
- g. *Corel Video Studio* digunakan untuk pengeditan suara;
- h. *Ms Word* digunakan untuk penulisan naskah

G. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS5* dalam pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek untuk SMA kelas XI dapat dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

- a. Rata-rata SMA memiliki sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai.
- b. Sebagian guru bahasa Indonesia di SMA mampu mengoperasikan komputer operasi dasar dan sebagian besar memiliki laptop.
- c. Setiap SMA memiliki laboratorium bahasa, laboratorium komputer, dan perangkat LCD.

H. Manfaat Penelitian

- 1. Manfaat Teoritis
 - a. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sebagai inovasi baru dalam media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek. Hasil dari penelitian juga diharapkan dapat memberikan gambaran tentang seberapa jauh siswa dapat

menangkap materi tentang teks cerita pendek yang sebelumnya telah diajarkan.

b. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi siswa sebagai bagian dari pembelajaran teks cerita pendek yang memberikan inovasi baru dalam cara belajar mengapresiasi khususnya teks cerita pendek.

c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah. Selain itu dapat juga digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian dan penulisan karya ilmiah sebagai penunjang kualitas pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menambah khasanah dalam pembelajaran menulis cerpen dan bermanfaat dalam pengembangan teori pembelajaran keterampilan mengapresiasi khususnya teks cerita pendek.

I. Batasan Istilah

1. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan ide, gagasan, materi, pelajaran untuk mengkaitkan dalam situasi yang nyata.
2. *Adobe Flash CS5* adalah sebuah program animasi yang professional dan paling fleksibel dalam pembuatan animasi seperti animasi interaktif, game,

company profile, presentasi, movie, e-card, dan animasi yang digunakan dalam situs web, (Madcoms, 2008: 1).

3. Apresiasi teks cerita pendek adalah upaya untuk memahami teks cerita pendek, mengerti karya yang dibaca, mengerti maknanya, mengerti seluk beluk strukturnya, dan menganalisisnya.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima, Heinich (via Daryanto, 2013: 4). Media merupakan salah satu komponen komunikasi yang berguna sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran di sekolah mengandung maksud guru sebagai komunikator dan siswa sebagai komunikan.

Menurut Musfiqon (2012: 26) mengatakan bahwa memahami media pembelajaran paling tidak ditinjau dari dua aspek, yaitu pengertian bahasa dan pengertian terminologi. Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Pengertian media secara terminology cukup beragam, sesuai dengan sudut pandang para pakar media pendidikan.

Sementara itu, Robert Heinich,dkk (via Musfiqon, 2012: 26) dalam bukunya “*Instructional Media and Technologies for Learning*” mendefinisikan media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Dalam pengertian ini media

diartikan sebagai fasilitas komunikasi yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikan.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), seperti TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain lain, (Daryanto, 2013: 51)

Gerlach dan Ely (via Arsyad, 2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, sikap, atau keterampilan. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan saluran atau sesuatu alat bantu untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perbuatan siswa

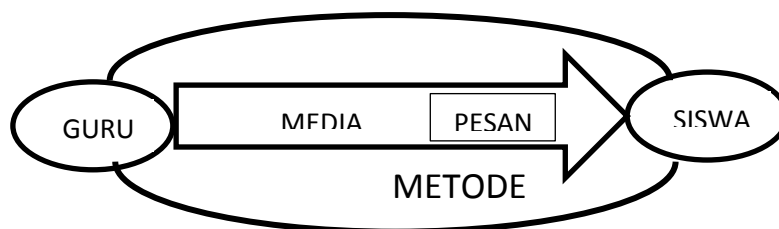
untuk mendorong siswa dalam belajar dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar memiliki fungsi dan peranan yang penting dalam membantu proses belajar mengajar. Dalam hal ini media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas dan memperbanyak informasi bagi siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa untuk belajar. Siswa menjadi lebih termotivasi dengan adanya media pembelajaran yang tepat, sehingga siswa akan lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Media pembelajaran diharapkan mampu untuk menjegah kebosanan pada siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Hamalik (via Arsyad, 2011: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menurut Daryanto, (2013: 8) dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada skema berikut:



Skema 1: Fungsi media dalam proses pembelajaran

c. Manfaat Media Pembelajaran

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Kemp dan Dayton (via Arsyad, 2011: 21) meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimanya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut;

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media pembelajaran menerima pesan yang sama.

- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan tetap memperhatikan.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS5* dapat diberikan dikelas secara klasikal dan dapat digunakan secara pribadi karena format hasil keluaran *Adobe Flash CS5* dirancang pula untuk digunakan individual berbasis android.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian pada

aspek penting lain pada proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

d. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Berikut ini ciri-ciri media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (via Arsyad, 2011: 12).

1) Ciri Fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu objek yang telah diambil gambar atau direkam dengan menggunakan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi kapan saja diperlukan. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali dalam suatu masa dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran.

2) Ciri Manipulatif (*manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording* (proses percepatan proses). Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan.

3) Ciri Distributif (*distributive property*)

Ciri distributive dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berikut ini merupakan penggolongan jenis-jenis media berdasarkan perkembangan teknologi menurut Arsyad (2011:29-23).

1) Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafis, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

2) Media Hasil Teknologi *Audio-Visual*

Teknologi *Audio-Visual* adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis

dan elektronik untuk penyajian pesan-pesan *audio* dan *visual*. Pengajaran melalui *Audio-Visual* jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.

Audio-visual di samping menghasilkan suara dan gambar, karakteristik media ini ditunjang dengan gambaran kehidupan yang lebih nyata dan atraktif (Suryaman, 2012: 136). Arsyad (2011: 30) menyatakan bahwa media *audio-visual* diproduksi dan digunakan untuk materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

3) Media Hasil Teknologi yang Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-prosesor*. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan oleh dua teknologi lainnya adalah karena informasi/ materi disimpan dalam bentuk *digital*, bukan dalam bentuk cetakan atau *visual*. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai *computer assisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer).

4) Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dengan Komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random acces memory* yang besar, *harddisk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan *peripheral* (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan system *audio*).

2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Dewasa ini komputer dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Arsyad (2011: 96) ada dua macam fungsi dari komputer, yaitu pembelajaran yang dibantu oleh komputer atau *Computer Assisted Intruction (CIA)* dan pembelajaran yang ditata atau dikelola oleh komputer atau *Computer Managed Instuction (CMI)*.

CIA memungkinkan siswa untuk dapat belajar dan berinteraksi langsung dengan komputer yang menyimpan materi pembelajaran. CMI siswa tidak langsung berhubungan dengan komputer, dalam hal ini komputer membantu guru dalam penataan atau pengurusan dan bimbingan dalam proses pembelajaran.

Komputer menyediakan berbagai aplikasi atau *software* yang mampu menciptakan suatu grafis serta mampu menampilkan audio dan visual secara bersamaan yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Salah satu

aplikasi yang mampu menciptakan media pembelajaran berupa media audio-visual, grafis, dan animasi secara bersamaan adalah *Adobe Flash CS 5 Professional*. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran berbasis komputer adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa secara kognitif, psikomotorik, dan afektif.

3. Adobe Flash CS 5

Flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari . Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa file movie. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain. Flash adalah program grafis yang diproduksi oleh Macromedia corp, yaitu sebuah vendor *software* yang bergerak dibidang animasi web. Macromedia Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Macromedia flash telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari Macromedia Flash adalah Macromedia flash 8. Sekarang Flash telah berpindah vendor menjadi Adobe.

Adobe Flash CS5 adalah salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Berbagai fitur dan kemudahan yang dimiliki menyebabkan Adobe Flash CS5 menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan tool yang sangat lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik.

4. Apresiasi Teks Cerita Pendek

a. Pengertian Apresiasi

Secara leksikal istilah *appreciations* “apresiasi” mengacu pada pengertian pemahaman dan pengenalan yang tepat, pertimbangan, penilaian, dan pernyataan yang memberikan penilaian, Hornby via Sayuti (2000: 3). Apresiasi sastra ialah kegiatan menggauli karya sastra dengan sungguh-sungguh sehingga timbul pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis, dan kepekaan perasaan yang baik terhadap karya sastra, Effendi via Sayuti, (2000: 3). Dengan kata lain, apresiasi sastra ialah upaya memahami karya sastra. Upaya untuk mengerti karya sastra yang kita baca, mengerti maknanya, mengerti seluk beluk strukturnya, dan menganalisisnya.

Apresiasi biasanya dikaitkan dengan kegiatan seni, Waluyo (2002: 44). Apresiasi teks cerita pendek berkaitan dengan kegiatan yang ada sangkut-pautnya dengan cerita pendek, yaitu membaca teks cerita pendek, menganalisis teks cerita pendek, dan belajar tentang struktur dan kaidah

teks cerita pendek. Kegiatan ini menyebabkan seseorang memahami teks cerita pendek secara mendalam.

Menurut Zaidan via Waluyo, (2002: 44) syarat untuk dapat mengapresiasi adalah kepekaan batin terhadap nilai-nilai karya sastra, sehingga seseorang mampu mengenal, memahami, menafsirkan, menghayati, dan dapat menikmati karya sastra tersebut.

b. Tingkatan Apresiasi

Disick via Waluyo, (2002: 44) menyebutkan empat tingkatan apresiasi, yaitu:

1) Tingkat Menggemari

Jika seseorang baru sampai tingkat menggemari berarti keterlibatan batinnya belum kuat. Dia baru sering terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan cerita pendek. Jika ada cerita pendek, ia akan senang membaca. Jika ada kegiatan yang berhubungan cerita pendek ia akan menyediakan waktu untuk menontonnya.

2) Tingkat Menikmati

Keterlibatan batin pembaca terhadap cerita pendek sudah semakin mendalam. Pembaca akan ikut sedih, terharu, bahagia, dan sebagainya ketika membaca cerita pendek. Pembaca mampu menikmati keindahan yang ada dalam puisi itu secara kritis.

3) Tingkat Mereaksi

Sikap kritis terhadap cerita pendek ;ebih menonjol karena ia telah mampu menafsirkan dengan seksama dan mampu menilai baik buruknya sebuah cerita pendek.

4) Tingkat Produktif

Apresiasi cerita pendek mampu menghasilkan (menulis), mengkritik, menganalisis, mendeklamasikan, atau membuat resensi terhadap sebuah cerita pendek secara tertulis. Dengan kata lain, ada produk yang dihasilkan oleh seseorang yang berkaitan dengan puisi.

5. Teks Cerita Pendek

a. Pengertian Cerita Pendek

Cerpen sesuai dengan namanya adalah cerita pendek. Akan tetapi, beberapa ukuran panjang pendek itu memang tidak ada aturannya. Edgar Allan Poe via Nurgiyantoro (2010: 10) mengatakan bahwa cerpen adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam yang kiranya tak mungkin dilakukan untuk sebuah novel.

Menurut Sumardjo (2001: 91) cerita pendek adalah seni keterampilan menyajikan cerita yang didalamnya merupakan satu kesatuan bentuk utuh, manunggal, dan tidak ada bagian-bagian yang tidak perlu tetapi ada juga bagian yang terlalu banyak. Semuanya pas, integral, dan mengandung suatu arti.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa cerpen merupakan karya sastra yang berbentuk prosa yang tidak terlalu panjang dan biasanya merupakan cerita fiksi dan keseluruhan ceritanya membentuk kesatuan.

b. Unsur-unsur Pembangun Cerpen

Cerpen sebagai salah satu jenis prosa fiksi memiliki unsur-unsur yang berbeda dari jenis tulisan yang berbeda dari tulisan yang lain. Berikut ini merupakan unsur-unsur pembangun fiksi seperti yang disebutkan oleh Stanton via Wiyatmi (2009:30).

1) Tokoh

Tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah fiksi. Tokoh dalam fiksi merupakan ciptaan pengarang, meskipun dapat juga merupakan gambaran dari orang-orang yang hidup dialam nyata.

2) Alur

Alur atau plot adalah rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan kausalitas. Secara garis besar alur dibagi menjadi tiga bagian, yaitu awal, tengah, akhir.

3) Latar

Latar dalam fiksi dibedakan menjadi tiga macam, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Latar tempat berkaitan dengan geografis, latar waktu berkaitan dengan masalah waktu maupun historis, latar sosial berkaitan dengan kehidupan masyarakat.

4) Judul

Judul sering kali mengacu pada tokoh, latar, tema, maupun kombinasi dari berbagai unsur tersebut. Judul merupakan hal pertama yang mudah dikenal oleh pembaca karena sampai saat ini tidak ada karya yang tanpa judul.

5) Sudut Pandang

Sudut pandang atau *point of view* memasalahkan siapa yang bercerita. Sudut pandang dibedakan menjadi sudut pandang orang pertama dan orang ketiga.

6) Gaya dan nada

Gaya (gaya bahasa) merupakan cara pengungkapan seseorang yang khas bagi seorang pengarang. Gaya meliputi penggunaan diksi (pilihan kata), imajeri (citraan), dan sintaksis (pilihan pola kalimat). Nada berhubungan dengan pilihan gaya untuk mengekspresikan sikap tertentu.

7) Tema

Tema merupakan makna cerita. Tema pada dasarnya merupakan sejenis komentar terhadap subjek atau pokok masalah, baik secara eksplisit maupun implisit.

Selain unsur intrinsik, unsur lain yang terdapat dalam teks cerita pendek menurut Yustinah, (2014:4) adalah unsur ekstrinsik yang dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Latar belakang penciptaan teks cerita pendek
- 2) Keadaan social budaya penulis
- 3) Agama penulis
- 4) Pendidikan penulis
- 5) Hal-hal yang mempengaruhi kehidupan dan cara piker penulis.

Menurut Sayuti, (2000: 29) elemen-elemen pembangun prosa fiksi pada dasarnya dapat dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut.

1) Fakta Cerita

Fakta cerita merupakan hal-hal yang diceritakan di dalam sebuah karya di dalam sebuah karya fiksi. Fakta cerita meliputi plot, tokoh, dan latar.

a. Plot

Plot tidak terbatas pada tuntutan-tuntutan murni kewaktuan saja. Hal ini berarti bahwa plot atau alur cerita sebuah fiksi menyajikan peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian kepada pembaca tidak hanya dalam sifat kewaktuan atau temporalnya, tetapi juga dalam hubungan-hubungan yang sudah diperhitungkan.

b. Tokoh

Berbicara tentang plot kita mengetahui bahwa plot berasal dari serangkaian pemilihan yang diciptakan pengarang atau disebut artifisial. Tokoh juga juga artifisial karena juga merupakan ciptaan pengarang, selain itu tokoh dalam fiksi juga ada yang bersifat alamiah (natural).

c. Latar

Latar adalah elemen fiksi yang menunjukkan kepada kita di mana dan kapan kejadian-kejadian dalam cerita berlangsung. Secara garis besar latar fiksi dapat dibagi menjadi tiga bagian, yakni latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.

2) Sarana Cerita

Sarana cerita merupakan hal-hal yang dimanfaatkan oleh pengarang dalam memilih dan menata detil-detil cerita. Dengan sarana cerita dimungkinkan tercipta pola yang akan diceritakan. Sarana cerita dalam fiksi meliputi unsur judul, sudut pandang, gaya dan nada.

a. Judul

Pada hakikatnya judul merupakan hal pertama dibaca oleh pembaca fiksi. Judul merupakan elemen lapisan luar suatu fiksi. Umumnya, judul suatu fiksi menjadi acuan yang sejalan dengan cerita secara keseluruhan.

b. Sudut Pandang

Point of view atau sudut pandang hanya memasalahkan siapa yang bercerita yang merupakan pilihan atau ketentuan pengarang yang akan berpengaruh sekali dalam menentukan corak dan gaya cerita yang diciptakan.

c. Gaya dan Nada

Gaya merupakan cara pengungkapan seorang yang khas bagi seorang pengarang. Secara sederhana, gaya dapat didefinisikan

sebagai cara pemakaian bahasa yang spesifik oleh seorang pengarang. Sedangkan nada pada dasarnya merupakan ekspresi sikap. Jika dalam bahasa lisan, nada terutama tampak oleh intonasi suara yang juga mengisyaratkan sikap pembaca, dalam bahasa tulis seperti dalam karya fiksi nada merupakan kualitas gaya yang memaparkan sikap pengarang terhadap masalah yang dikemukakan dan juga terhadap pembaca karyanya.

3) Tema

Dalam pengertian yang paling sederhana, tema adalah makna cerita, gagasan sentral, atau dasar cerita. Tema berbeda dengan topik. Topik dalam suatu karya adalah pokok pembicaraan, sedangkan tema merupakan gagasan sentral.

c. Struktur Cerita Pendek

Menurut Yustinah, (2014: 4) memaparkan bahwa struktur teks cerita pendek adalah sebagai berikut.

1) Abstrak

Abstrak ialah paragraf pertama teks cerita pendek yang mengesankan. Teks cerita pendek yang menarik mempunyai kriteria paragraf pertamanya mengesankan baik dari segi isi maupun gaya bahasa.

2) Orientasi

Orientasi ialah bagian yang menunjukkan awal kejadian cerita atau latar belakang terjadinya peristiwa. Biasanya, penulis bercerita dengan terperinci di bagian ini.

3) **Komplikasi**

Komplikasi ialah kondisi saat mulai timbul konflik antara tokoh utama dengan tokoh lain. Konflik itu perlahan-lahan menanjak sampai klimaks.

4) **Resolusi**

Resolusi ialah kondisi saat konflik mengarah pada putusan atau kebulatan pendapat berupa permintaan atau tuntutan yang diterapkan oleh tokoh utama. Pada bagian ini, tiap pelaku menyadari perannya hingga mengarah pada evaluasi.

5) **Evaluasi**

Evaluasi ialah bagian tiap tokoh mengevaluasi konflik yang terjadi supaya tidak berulang kembali.

6) **Koda**

Koda ialah situasi unik yang digambarkan berupa akhir cerita. Ada yang berakhir dengan kesedihan ada juga yang berakhir dengan kegembiraan.

d. Tahapan Menulis Cerpen

Kegiatan menulis cerpen membutuhkan pengetahuan kebahasaan, keterampilan berbahasa dan bersastra. Dengan bekal ketiga hal tersebut,

diharapkan dapat menghasilkan tulisan yang baik. Tulisan yang baik mempunyai ciri-ciri antara lain, bermakna, jelas, merupakan kesatuan yang bulat, singkat dan padat, serta memenuhi kaidah kebahasaan, Akhadiyah via Mubasiroh, (1998: 2). Agar dapat menghasilkan tulisan yang baik, dibutuhkan suatu pembelajaran menulis yang efektif. Pembelajaran yang efektif tentunya akan membutuhkan sebuah media pembelajaran yang tepat pula.

Media pembelajaran menulis cerpen tentunya akan menjadi mediator dalam pembelajaran yang pada proses akhirnya akan menghasilkan suatu tulisan. Guru tidak hanya mengevaluasi hasil akhir tulisan siswa, tetapi juga harus membimbing sejak awal perencanaan menulis sampai siswa menghasilkan tulisan. Sayuti (2009: 25) menyimpulkan bahwa menulis cerpen meliputi lima tahap yaitu pramenulis, menulis draf, merevisi, menyunting, dan mempublikasi. Adapun penjelasan dari setiap tahap adalah sebagai berikut.

1) Tahap Pramenulis

Tahap ini sangat penting dan menentukan tahap-tahap selanjutnya. Dalam tahap ini yang perlu dilakukan siswa adalah menggali ide, memilih ide, dan menyiapkan bahan tulisan. Ide dapat diperoleh dari hal-hal yang dirasakan, dipikirkan, dialami, dilihat, didengar, dan sebagainya, Sayuti (2009: 20). Terkait dengan penelitian ini, siswa akan menggali ide dengan media lirik lagu yang ada dalam media pembelajaran interaktif yang telah disediakan.

2) Tahap Menulis Draf

Tahap ini merupakan tahap menuliskan ide-ide mereka kedalam bentuk tulisan yang kasar sebelum dituliskan dalam bentuk tulisan yang sudah jadi. Tahapan penulisan draf ini memungkinkan para siswa meninjau lagi tulisan mereka sebelum dikembangkan lebih banyak lagi. Dengan demikian, ide-ide yang dituliskan pada draf ini sifatnya masih sementara dan masih mungkin diubah atau dilakukan perubahan terhadapnya. Pada tahap ini yang lebih ditekankan adalah isi sehingga sedikit sekali memperhatikan teknik-teknik dalam penulisan seperti ejaan, pemilihan kata, istilah, dan sebagainya.

3) Tahap Merevisi

Tahap merevisi adalah tahap memperbaiki ulang atau menambahkan ide-ide baru terhadap karya. Pada tahap ini, siswa harus memperbaiki ide-ide dalam karangan, yang berfokus pada penambahan, pengurangan, penghilangan, pentaan isi sesuai dengan kebutuhan pembaca. Pada tahap ini, siswa harus membaca ulang seluruh draf. Setelah itu berbagi dengan teman atau penulis yang telah berpengalaman juga sangat membantu memperbaiki dan memperkaya hasil karya. Hal ini penting dilakukan sebab mereka adalah pembaca yang memiliki respon atas tulisan yang dihasilkan. Setelah itu, tulisan direvisi dengan memperhatikan reaksi, komentar, atau masukan teman tetapi tidak semua masukan harus diterima.

4) Tahap Menyunting

Dalam tahap ini, siswa harus memperbaiki karangan pada aspek kebahasaan dan kesalahan mekanik yang lain. Aspek mekanik antara lain, penulisan huruf, ejaan, struktur kalimat, tanda baca, istilah, dan kosakata. Hal ini perlu dilakukan siswa agar tulisan mereka menjadi sempurna.

5) Tahap Publikasi

Tulisan akan berarti dan lebih bermanfaat jika dibaca orang lain. Karena itu, tulisan hendaknya jangan hanya disimpan. Mempublikasikan (memajang) tulisan ke media. Namun, sebenarnya publikasi bukan hanya mengirim ke media massa seperti majalah atau Koran. Majalah dinding atau bulletin sekolah juga bisa menjadi media yang baik untuk publikasi tulisan. Cara lain yang sederhana yaitu berbagi tulisan yang dihasilkan kepada siswa lain atau kepada pembaca yang telah mereka tentukan.

6. Kurikulum 2013

a. Pengertian Kurikulum

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana pengaturan mengenai

tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, Permendikbud, (2014: 1).

b. Tujuan Satuan Pendidikan Kurikulum 2013

Menurut Permendikbud (2014: 1), Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

c. Desain Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia

Siswa mempelajari bahasa sebagai alat komunikasi, lebih dari pada sekadar pengetahuan tentang bahasa. Pembelajaran bahasa, selain untuk meningkatkan keterampilan berbahasa juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar serta kemampuan memperluas wawasan. Selain itu, juga diarahkan untuk mempertajam perasaan siswa. Siswa tidak hanya diharapkan mampu memahami informasi yang disampaikan secara lugas atau langsung. Siswa tidak hanya pandai dalam bernalar, tetapi juga memiliki kepekaan dalam interaksi sosial dan dapat menghargai perbedaan baik didalam hubungan antarindividu maupun di dalam kehidupan bermasyarakat, yang berlatar budaya dan agama, Permendikbud, (2014:284).

Pembelajaran berbasis teks dilandasi oleh asumsi bahwa bahasa adalah alat berkomunikasi dan berkomunikasi adalah kegiatan berwacana dan wacana direalisasikan dalam teks. Dengan asumsi tersebut, maka tugas

pembelajaran bahasa adalah mengembangkan kemampuan memahami dan menciptakan teks karena komunikasi terjadi dalam teks atau pada tataran teks, Permendikbud, (2014: 290).

Pembelajaran dalam media interaktif menulis teks cerita pendek ini disesuaikan dengan tahap-tahap pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013, yaitu sebagai berikut.

a. Apersepsi/ Luncuran (*building knowledge of the field*)

Pembicaraan topik yang akan dibahas. Kegiatan ini bersifat interaktif antara guru dan siswa, siswa dan siswa sehingga keterampilan mendengarkan dan berbicara dimulai disini.

b. Pemodelan Teks (*modelling of text*)

Pengenalan beragam teks lisan maupun tulis kepada siswa. Teks tulis seperti teks cerita pendek dikenalkan pada tahap ini dengan menggunakan bahasa yang padat dan ringkas beserta struktur dan unsur teksnya.

c. Pemecahan Masalah Bersama (*joint construction*)

Belajar dengan kelompok atau berpasangan mengerjakan pelatihan-pelatihan berbahasa yang ditugaskan oleh guru. Penyelesaian pelatihan secara kelompok ini dilakukan dengan panduan.

d. Pemecahan masalah secara individual (*independent construction*)

Pelatihan siswa untuk menciptakan teks secara mandiri. Pada tahap ini siswa diharapkan mampu menyelesaikan pelatihan-pelatihan berbahasa secara mandiri atau spontan dalam konteks baru yang berbeda dengan tahap kerja kelompok.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Endang Iswati (2008) yang berbentuk skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen dengan menggunakan Lirik Lagu pada siswa kelas X SMA 1 Majenang Kabupaten Cilacap”. Perbedaan yang mendasar antara penelitian ini dengan Iswati adalah pada objek penelitian, fokus penelitian, jenis penelitian dan tindakan. Selain itu, penelitian Atik Setyaningsih (2014) yang berbentuk skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan *Adobe Flash CS 5* dalam Pembelajaran Lafal dan Intonasi yang Baku dalam Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Menyimak Kritis untuk Siswa SMK Kelas X” perbedaan yang mendasar antara penelitian ini dengan Atik adalah objek penelitian, fokus penelitian, dan kurikulum yang digunakan. Selain penelitian diatas, penelitian yang relevan lainnya adalah penelitian Rospita Nur Fazriyah (2014) yang berbentuk skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Instruksional *Jigsaw Puzzle* berbasis *Adobe Flash* untuk pembelajaran menulis cerita pendek kelas VII kurikulum 2013” perbedaan yang mendasar antara penelitian ini dengan penelitian Rospita adalah subjek penelitian, dan fokus penelitian. Subjek penelitian Rospita adalah guru dan siswa kelas VII SMP, sedangkan dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI SMA. Fokus penelitian Rospita adalah menulis cerpen dengan permainan instruksional *Jigsaw Puzzle*, sedangkan dalam fokus dalam penelitian ini adalah mengapresiasi teks cerita pendek.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan kurikulum pada pengajaran bahasa Indonesia kelas XI terdapat materi mengapresiasi teks cerita pendek. Dalam pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek pastinya menemui beberapa hambatan. Salah satu hambatan tersebut adalah kurangnya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

Media pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek perlu dikembangkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek dalam bentuk pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS 5*.

Pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi belajar, dan dilakukan uji validasi materi kepada dosen ahli materi dan dosen ahli media, serta penilaian oleh guru bahasa Indonesia dan tanggapan dari pengguna. Tanggapan pengguna dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kedungreja, untuk memperoleh masukan dari segi produk yang dihasilkan. Pengembangan media pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek diharapkan memperlancar proses pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek dan membuat pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek lebih menarik dan menyenangkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiono (2011: 297) menyatakan bahwa untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif mengapresiasi teks cerita pendek untuk siswa SMA menggunakan *Software Adobe Flash CS5*.

B. Prosedur Penelitian

Borg dan Gall via Mubasiroh (2013: 32) dalam bukunya yang berjudul *Educational Research* menyatakan bahwa ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, yaitu

1. *Research and Information* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi)

Pengukuran kebutuhan, studi literature, penelitian skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.

2. *Planning* (Perencanaan)

Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

3. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan Draf Produk)

Pengembangan media pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi.

4. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)

Uji coba dilapangan pada subjek uji coba. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara, dan pengedaran angket.

5. *Main Product Revision* (Merevisi Hasil Uji Coba)

Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.

6. *Main Field Testing* (Uji Coba Lapangan)

Melakukan uji coba yang lebih luas pada subjek uji coba.

7. *Operational Product Revision* (Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba Lapangan)

Menyempurnakan produk hasil uji coba lapangan.

8. *Operational Field Tasting* (Uji Pelaksanaan Lapangan)

Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi serta analisis hasilnya.

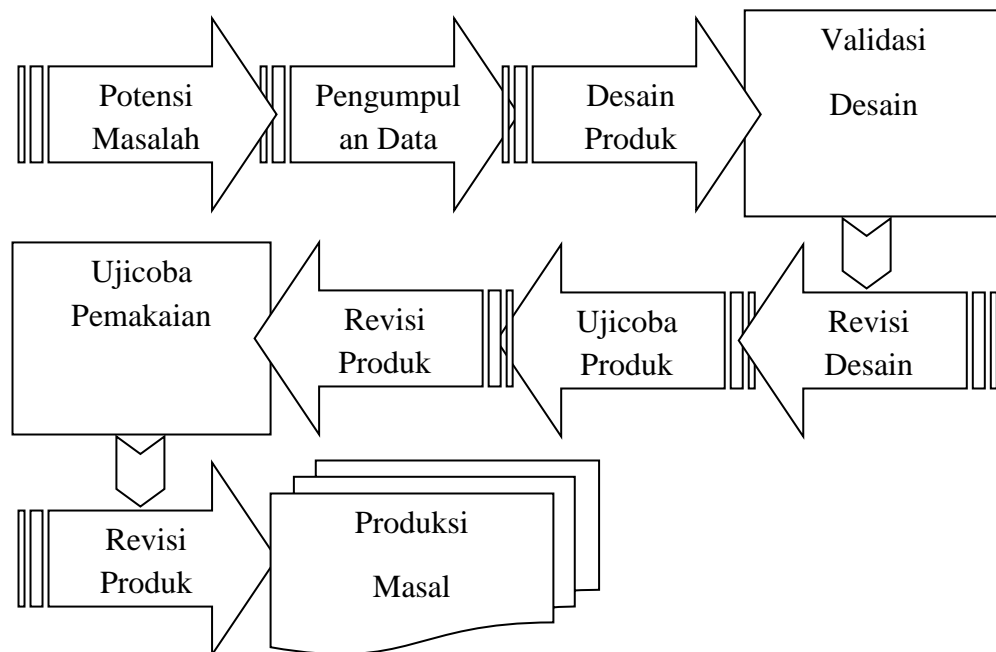
9. *Final Product Revision* (Penyempurnaan Produk Akhir)

Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.

10. *Dissemination an Implementation* (Diseminasi dan Implementasi)

Melaporkan hasil penelitian dalam pertemuan professional dan dalam jurnal.

Sugiyono (2011: 298) menyatakan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.



Skema 2. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

berdasarkan langkah-langkah diatas, dalam penelitian ini dikembangkan alur prosedur penelitian secara ringkas sebagai berikut.

Tahap prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif menulis cerpen dengan *Software Adobe Flash CS 5* untuk siswa SMA



Skema 3. Tahap prosedur pengembangan media pembelajaran

Penjelasan dari skema 3 diatas adalah sebagai berikut.

1. Observasi

2. Perencanaan

Pada tahap ini dilaksanakan beberapa hal, yaitu.

- a. Pemantapan Tujuan
 - b. Pemilihan Bahan
 - c. Penyusunan Kerangka
 - d. Pengumpulan Bahan
- ## 3. Pelaksanaan
- ## 4. Pemantapan
5. Penilaian produk oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media pembelajaran dan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan dosen ahli.
 6. Penilaian guru bahasa Indonesia sebagai pengguna media pembelajaran.
 7. Produk akhir

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Kedungreja Kabupaten Cilacap pada peserta didik kelas XI Semester genap.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan terlaksana pada tahun ajaran 2014/2015 pada bulan November sampai dengan Desember 2014.

D. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Kedungreja Kabupaten Cilacap.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software Adobe Flash CS 5* sebagai media pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek. Selanjutnya media *flash* tersebut disimpan dalam *Compact Disk (CD)*.

E. Peralatan Penelitian

Perangkat pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Perangkat Komputer

Program multimedia ini dibuat dengan menggunakan sebuah *Personal Computer (PC)* dengan *processor* Core i3, memori 4GB DDR 3, VGA *onboard*, DVD internal/ eksternal, monitor 18,9 *high-definition bright view* LCD LG, 500 GB HDD, 802.11 b/g WLAN dan *mouse optic logitech*. Akan tetapi, untuk dapat mengoperasikan media berbasis *Adobe Flash CS 5* yang dikembangkan, pengguna harus menggunakan resolusi layar 800x600 dan memiliki RAM minimal 1 GB.

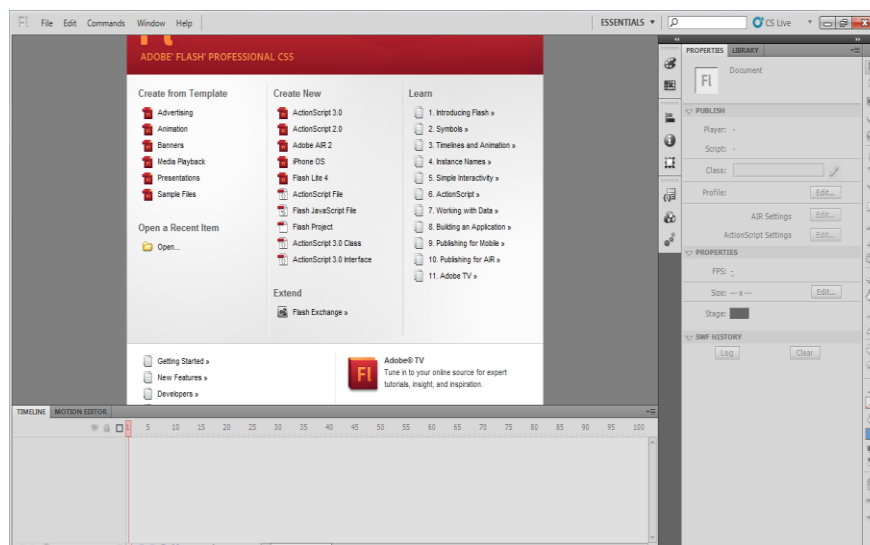
2. Perangkat Lunak

Prosedur pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software Adobe Flash CS 5* atau disebut *Flash* saja, menyediakan lingkungan *authoring* yang komprehensif untuk membuat website interaktif dan animasi digital.

Format hasil keluaran dari program animasi flash ini dapat disimpan dalam berbagai bentuk yaitu, flash (.swf), HTML (.html), GIF image (.gif), JPEG image (.jpeg), PNG image (.png), windows projector (.exe), macintosh projector,

dan quick time (.mov). Perangkat lunak flash ini hampir dapat dijalankan pada semua *platform system* informasi *Windows* dan *Apple*.

Adapun tampilan dari program *Adobe Flash CS 5* dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Tampilan dari program *Adobe Flash CS 5*

F. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS 5* ini akan melalui beberapa langkah sebagai berikut.

1. Identifikasi masalah
2. Rancangan produk awal, yaitu; (a) rancangan pengembangan materi, dan (b) rancangan pengembangan perangkat lunak. Tahap perancangan materi meliputi: (1) identifikasi tujuan, dan (2) analisis kebutuhan. Tahap pengembangan perangkat lunak meliputi: (1) membuat *flowchart*, (2) menyusun *storyboard*, (3) melakukan produksi program media, (4) analisis

kerja program, (5) desain tampilan, dan (6) mengemas produk dalam bentuk CD.

3. Evaluasi produk oleh ahli materi bahasa Indonesia dan ahli media pembelajaran, analisis, dan revisi.
4. Uji coba produk pada peserta didik yang mendapatkan pelajaran bahasa Indonesia.

G. Jenis Data

Jenis data penelitian ini berupa kuantitatif terhadap kualitas multimedia pembelajaran diperoleh dari angket uji kelayakan yang ditujukan pada ahli media pembelajaran, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia tingkat SMA. Validitas instrumen yang digunakan adalah validitas logis. Instrumen berupa angket dikonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing. Keseluruhan data kuantitatif yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dan tingkat kualitas media yang dikembangkan.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar penilaian yang berbentuk angket yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia.

Untuk menentukan tingkat validitas media pembelajaran, dipakai skala pengukuran *rating scale*. Dengan skala pengukuran *rating scale*, data mentah yang diperoleh berupa angka yang kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. *Rating scale* juga lebih fleksibel, tidak terbatas pada pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lain seperti

status sosial, ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, dan lain-lain, (Sugiyono, 2011: 141)

Jumlah alternatif respon yang ada biasa menggunakan skala 1-5 titik. Untuk mengurangi kecenderungan respon menjawab pilihan bersifat netral maka pada penelitian ini pilihan yang bersifat netral sengaja tidak diberikan sebagai alternatif jawaban responden. Pada instrumen penelitian ini, penilaian masing-masing pernyataan dibagi menjadi empat skala yaitu Tidak Layak, Kurang Layak, Layak, dan Sangat Layak. Kemudian keempat skala tersebut dituangkan dalam bentuk pilihan berupa angka 1, 2, 3, dan 4.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil uji kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia dicari rata-rata empirisnya dengan rumus:

$$\overline{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\overline{X} = Skor Rata-rata

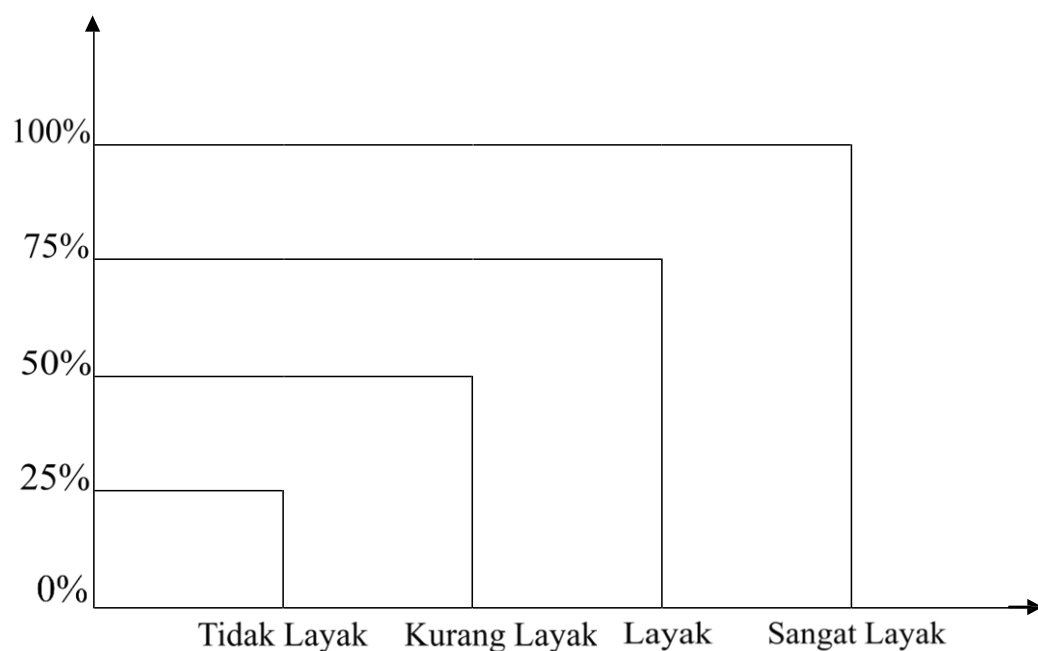
$\sum X$ = Jumlah Skor

n = Jumlah Responden

Kemudian menghitung rerata persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rerata Persentase} = \frac{\text{Skor Rata - rata} \times 100\%}{\text{Skor Tertinggi}}$$

2. Untuk mengetahui kualitas produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui angket dan setiap butir pertanyaan dibagi menjadi empat skala. Skor yang diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase. Dasar penentuan skala dalam bentuk persentase mengadopsi cara Sukardi (2005); dan Sudaryono, dkk (2013) sebagai berikut.



Skema 4. Grafik Skala Likert.

Keterangan:

Angka 0%	-	25%	=	Tidak Layak
Angka 26%	-	50%	=	Kurang Layak
Angka 51%	-	75%	=	Layak
Angka 76%	-	100%	=	Sangat Layak

BAB IV **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang dilakukan mengacu pada prosedur pengembangan Brog dan Gall via Mubashiroh (2013: 32) yang disederhanakan hanya pada batas uji validitas ahli dan revisi produk. Kelima langkah tersebut adalah (1) analisis kebutuhan; (2) desain produk; (3) produksi; (4) pemantapan; dan (5) uji validasi dan revisi.

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan diawali dengan melakukan studi pustaka dan observasi prapenelitian. Studi pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini dengan cara membaca buku-buku tentang mengapresiasi teks cerita pendek untuk mencari masalah yang sesuai dengan keadaan di lapangan. Selain itu, peneliti mempelajari kurikulum 2013 untuk meninjau materi yang sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 5* berupa media pembelajaran interaktif. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi lapangan tentang guru, siswa, dan sarana-prasarana pembelajaran.

1. Pengembangan Materi

Langkah pertama pada perencanaan pengembangan produk media pembelajaran adalah melakukan studi pustaka untuk menganalisis kebutuhan. Studi pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini dengan cara membaca teori apresiasi, mempelajari kurikulum 2013, dan observasi untuk meninjau materi sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan di lapangan.

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, selanjutnya adalah desain produk yang mencakup desain konten dan desain materi. Desain konten meliputi pembuatan *flowchart*, *storyboard*, serta mengumpulkan materi yang bersumber pada buku teks 2013 dan buku tentang mengapresiasi teks cerita pendek.

Langkah ketiga dalam penelitian ini adalah produksi masih dalam bentuk draf dan desain awal, pada tahap produksi dilakukan penguraian produk berdasarkan *flowchart* yang telah dibuat. Pada tahap ini, peneliti menentukan desain produk dan mulai membuat produk berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya sebagai patokan.

Langkah keempat yang dilakukan adalah pemantapan berdasarkan saran dari para dosen pembimbing dan teman sejawat dari jurusan Teknik Informatika yang memberi masukan dalam hal teknik pemrograman.

Langkah kelima yang dilakukan adalah uji validasi kepada ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Indonesia yang diasumsikan sebagai pengguna media pembelajaran. Revisi dilakukan sesuai dengan saran para ahli.

2. Pengembangan Media

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif Mengapresiasi Teks Cerita Pendek ini dilakukan penguraian produk berdasarkan *flowchart* dan *storyboard*. Hal-hal yang diperhatikan pada tahap produksi adalah pemilihan *background*, pemilihan huruf/*font*, pemilihan warna, pemilihan gambar *icon*, pemilihan animasi, serta pemilihan musik dan efek suara.

Setelah produksi, dilakukan pemantapan mandiri melalui beberapa

tahapan sesuai dengan prototipe berikut ini.

1. Analisis

a. Analisis Program

Penyusunan suatu media pembelajaran diperlukan pula analisis tujuan dan isi program tentang pembelajaran, sehingga penyusunan media tersebut memiliki tujuan instruksional umum yang ingin dicapai. Adapun tujuan ini adalah agar siswa mampu:

- 1) Memahami struktur dan unsur teks cerita pendek,
- 2) Menganalisis teks cerita pendek,
- 3) Mengidentifikasi teks cerita pendek,
- 4) Mengevaluasi teks cerita pendek,
- 5) Memproduksi teks cerita pendek.

b. Analisis Spesifikasi

Tahap analisis spesifikasi teknis dilakukan untuk mengetahui persyaratan minimal sebuah computer untuk dapat mengakses program media pembelajaran interaktif Mengapresiasi Teks Cerita Pendek. Program media pembelajaran ini dapat bekerja dalam *software* dan *hardware* yang direkomendasikan sebagai berikut:

- 1) System Operasi Microsoft *Windows XP* atau lebih tinggi,
- 2) System Operasi *Android* dan *Apple*
- 3) Prosessor minimal *Intel Pentium IV*, dan
- 4) RAM 512 MB atau lebih tinggi

c. Analisis Kerja

Analisis kerja adalah bagaimana seharusnya program multimedia pembelajaran ini berfungsi atau bekerja. Tahap ini terkait dengan fungsi-fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran. Analisis kerja yaitu sebagai berikut, pada saat program dijalankan tampilan program akan langsung *fullscreen*. Halaman ini mengindikasikan bahwa program telah siap dijalankan karena halaman ini adalah halaman utama (*home*).

Halaman utama merupakan tampilan pembuka sebelum masuk ke tampilan utama. Di dalam halaman ini terdapat judul media pembelajaran “Media Pembelajaran Interaktif Mengapresiasi Teks Cerita Pendek”, tombol enam menu utama, dan dua buah tombol pada bagian kanan bawah yaitu tombol “*Sound*” dan tombol “*Exit*”. Tombol “*Sound*” digunakan untuk menyalan atau mematikan suara pada media pembelajaran, sedangkan tombol “*Exit*” digunakan jika ingin keluar dari program media pembelajaran.

Secara umum gambaran alur kerja media pembelajaran interaktif ini dibuat dalam sebuah diagram tampilan atau *flowchart* yang dapat dilihat pada lampiran.

2. Desain

Desain tampilan program merupakan sket dari program yang akan dibuat, yang menggambarkan letak dari bagian-bagian program. Sket yang dibuat disusun dalam *Storyboard*.

Storyboard adalah rancangan tampilan yang mendeskripsikan fungsi dari fitur-fitur yang disediakan pada suatu aplikasi yang dibuat secara rinci

dan tepat. Di dalam *storyboard* pemikiran dideskripsikan dan direncanakan melalui tulisan, gambar, animasi dan suara. Hasil penulisan *storyboard* akan digunakan dalam menghasilkan suatu multimedia pembelajaran interaktif, sehingga multimedia pembelajaran interaktif tersebut lebih terstruktur dan teratur.

Storyboard dari pengembangan media pembelajaran interaktif Mengapresiasi Teks Cerita Pendek dapat dilihat pada lampiran.

3. Implementasi

Tahapan ini adalah untuk merealisasikan desain atau rancangan yang diperoleh pada tahap desain, sehingga dihasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang akan digunakan. Pembuatan tampilan animasi dan gambar dalam media pembelajaran interaktif ini memanfaatkan program *Software Adobe Flash CS 5*.

4. Pengujian

Pengujian ini bertujuan untuk melihat apakah aspek-aspek yang ada sudah bekerja sesuai dengan yang diharapkan. Jika terdapat kekurangan atau kesalahan, maka dilakukan perbaikan. Tahapan ini dilakukan berkali-kali sampai didapatkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

5. Publikasi (*Publishing*)

Setelah melalui tahap pengujian maka telah dihasilkan file dengan ekstensi .swf. untuk menjalankan file ini diperlukan perangkat computer ataupun perangkat elektronik (*gadget*) yang menggunakan system operasi

Android atau Apple dengan menginstal aplikasi tertentu. Aplikasi yang dimaksud diantaranya, *Free Flash Player*, *SWF.max Flash Player*, *Smart SWF*, dan lain lain. Aplikasi tersebut dapat memainkan segala jenis file flash, mulai dari Flash (.swf), Flash Proyektor (.exe), dan Flash Video (FLV).

6. Pemaketan

Tahapan selanjutnya setelah multimedia selesai dibuat yaitu tahap pemaketan. Pada tahapan ini, file-file yang dibutuhkan baik berupa swf, exe dan juga video dimasukkan dan dirapihkan dalam satu folder. Kemudian folder multimedia di masukkan kedalam CD, hal ini dilakukan untuk memudahkan penggunaan multimedia pada komputer yang lain.

Label dan cover CD media pembelajaran interaktif Mengapresiasi Teks Cerita Pendek ini dapat dilihat pada lampiran.

3. Pengujian Media

Tahap validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga media pembelajaran dapat digunakan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Indonesia

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Kusmarwanti, S.S, M.Pd, M.A yang merupakan dosen sastra di Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta yang diasumsikan sebagai ahli materi. Beliau adalah ahli atau kompeten dalam hal sastra sesuai yang

dikembangkan dalam media pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek. Validasi ahli materi terhadap produk yang dikembangkan adalah untuk menggali masukan dan saran secara tertulis.

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran dan aspek isi. Dalam pelaksanaannya, ahli materi mempelajari isi media pembelajaran kemudian melakukan penilaian terhadap media. Validasi dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap I dan tahap II.

Berdasarkan validasi tahap I, media pembelajaran interaktif masih perlu direvisi. Kategori validasi tahap I yaitu “Layak”, sedangkan tahap II meningkat menjadi “Sangat Layak”. Selain memberikan penilaian, ahli materi juga memberikan masukan.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Beniati Lestyarini, M.Pd yang merupakan dosen Ahli Media dari Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek tampilan dan aspek pemograman. Berikut ini adalah hasil validasi ahli media terhadap aspek tampilan.

Berdasarkan validasi tahap I, media pembelajaran interaktif masih perlu direvisi. Kategori validasi tahap I yaitu “Layak”, sedangkan tahap II meningkat menjadi “Sangat Layak” Selain memberikan penilaian, ahli media juga memberikan masukan. Selain aspek tampilan dan aspek pemrograman, ahli media menyarankan menambah satu aspek lagi yaitu, peran media dalam

membantu pemahaman materi. Aspek tersebut dimasukkan dalam instrumen penilaian ahli media tahap II dan tidak ada komentar revisi pada kriteria yang dinilai.

c. Validasi Guru Bahasa Indonesia

Validasi oleh guru bahasa Indonesia dilakukan oleh Ibu Sumarsih, S.Pd. yang merupakan guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Kedungreja, Kabupaten Cilacap. Validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap produk yang dikembangkan adalah untuk menggali masukan dan saran secara tertulis dari guru bahasa Indonesia sebagai evaluator sekaligus diasumsikan sebagai pengguna media pembelajaran. Tahap ini dilaksanakan dengan menyerahkan produk media pembelajaran yang telah melalui tahap evaluasi dan revisi dari ahli media dan ahli materi sebelumnya. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui aspek kebenaran dan kelayakan media dari guru sebagai pengguna media pembelajaran.

Validasi dari guru bahasa Indonesia tersebut digunakan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan revisi agar dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan layak. Instrumen validasi yang diserahkan pada guru mencakup beberapa aspek yakni dari aspek materi (terkait dengan evaluasi dari aspek pembelajaran dan aspek isi) dan dari aspek media (terkait dengan evaluasi dari aspek tampilan, pemrograman, peran media dalam membantu pemahaman materi). Validasi produk pada guru bahasa Indonesia hanya dilakukan satu tahap, karena pada validasi produk tahap I

sudah mendapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah masuk kategori “sangat layak” dan telah dinyatakan “layak digunakan tanpa revisi” oleh guru bahasa Indonesia yang bersangkutan. Tanggapan siswa tentang media pembelajaran interaktif ini sangat menarik, tampilan dan materi yang disajikan dapat diterima dengan baik.

B. Pembahasan

1. Rangkuman Penelitian

Penelitian ini diangkat dari permasalahan pelaksanaan pembelajaran yang masih banyak menggunakan metode konvensional dan pada akhirnya akan berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa, serta penggunaan multimedia yang belum dimaksimalkan dalam proses pembelajaran sedangkan fasilitas pembelajaran pendukung media tersedia di sekolah. Oleh karena itu untuk memberi kemudahan bagi guru dan siswa dalam pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif Mengapresiasi Teks Cerita Pendek dengan studi kasus di SMA Negeri 1 Kedungreja, Cilacap, Jawa Tengah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui kinerja, dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek untuk siswa SMA kelas XI.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kedungreja, Cilacap, Jawa Tengah dengan responden kelas XI IPA

3. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 28 November 2014. Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket dengan menggunakan skala *Likert* 1-4. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Proses pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan, yang pertama melalui proses analisis yang terdiri dari Analisis Isi Program berisikan tujuan dan isi materi program yang disajikan sehingga penyusunan media mempunyai tujuan yang pasti dan isi materi yang sesuai dengan silabus yang disusun, kemudian tahap analisis spesifikasi ini dilakukan agar mengetahui syarat minimal sebuah komputer dapat menjalankan program multimedia dengan lancar dan tanpa ada hambatan dalam pengoperasiannya, lalu tahap analisis kerja adalah bagaimana seharusnya program multimedia pembelajaran ini berfungsi atau bekerja. Tahap ini terkait dengan fungsi-fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran.

Kemudian yang kedua Desain yaitu untuk mendapatkan media pembelajaran yang efektif dan interaktif dari materi yang telah ditentukan diperlukan disain tampilan layar yang dibuat untuk memudahkan programmer dalam menterjemahkan ke dalam bentuk bahasa pemrograman atau pada animasi yang akan dibuat.

Kemudian yang ketiga implementasi, merupakan tahap yang menterjemahkan tahap desain ke tampilan yang sebenarnya. Program yang digunakan untuk menterjemahkan desain ini berupa *Software Adobe Flash CS 5* untuk membuat animasi baik berupa gambar maupun teks dan dikombinasikan dengan menggunakan program pendukung lainnya.

Lalu yang keempat adalah pengujian, merupakan proses eksekusi pada program untuk menemukan kesalahan. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Indonesia

Setelah dilakukan pengujian maka dilanjutkan dengan publikasi (*publishing*) dan pemaketan yang bertujuan untuk mengemas media agar mudah digunakan pada komputer dan perangkat elektronik lainnya.

2. Pembahasan Pengujian Media

a. Validasi Ahli Materi

Pembahasan validasi ahli materi akan memaparkan lebih dalam penilaian dari aspek pembelajaran dan aspek isi sesuai dengan hasil pengujian materi. Instrumen dan hasil penelitian dapat dilihat pada lampiran. Hasil validasi dalam tabel berikut ini telah dibandingkan antara tahap I dan tahap II.

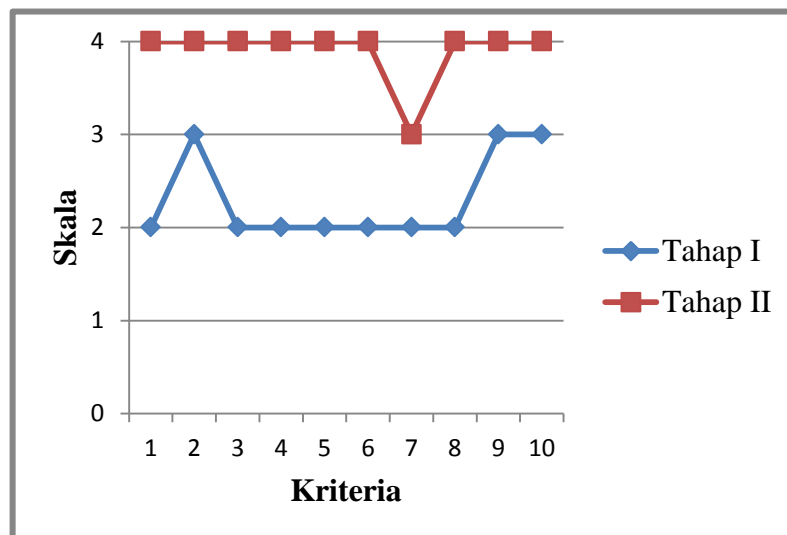
Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Aspek Pembelajaran

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I	Tahap II
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti	2	4
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.	3	4
3.	Kejelasan petunjuk belajar.	2	4
4.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan uraian materi dan evaluasi.	2	4
5.	Ketepatan bentuk uraian materi, contoh-contoh, dan evaluasi.	2	4
6.	Kemudahan petunjuk belajar dan petunjuk mengerjakan soal evaluasi.	2	4

7.	Pemberian umpan balik terhadap jawaban siswa.	2	3
8.	Pembahasan yang diberikan dalam evaluasi.	2	4
9.	Membantu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan.	3	4
10.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.	3	4
Rata-rata Nilai		2,30	3,90
Rerata Persentase		57,50%	97,50%
Kategori		Layak	Sangat Layak

Selain dalam tabel diatas, validasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran juga disajikan dalam bentuk diagram. Perbandingan antara tahap 1 dan tahap 2 dari validasi materi aspek pembelajaran dapat dilihat pada diagram berikut.

Diagram 1
Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Aspek Pembelajaran



Hasil validasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran berdasarkan tabel dan diagram diatas menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah masuk kategori “layak”. Akan

tetapi, kesimpulan yang diberikan oleh ahli materi bahwa media pembelajaran yang dikembangkan “layak digunakan dengan revisi”, maka peneliti melakukan revisi produk dan melakukan validasi tahap II. Hasil validasi ahli materi tahap II terhadap aspek pembelajaran mengalami peningkatan untuk nilai rata-rata sebesar 1,60 dan untuk rerata persentase mengalami peningkatan sebesar 40%. Hasil validasi ahli materi tahap I dan tahap II dari aspek isi dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

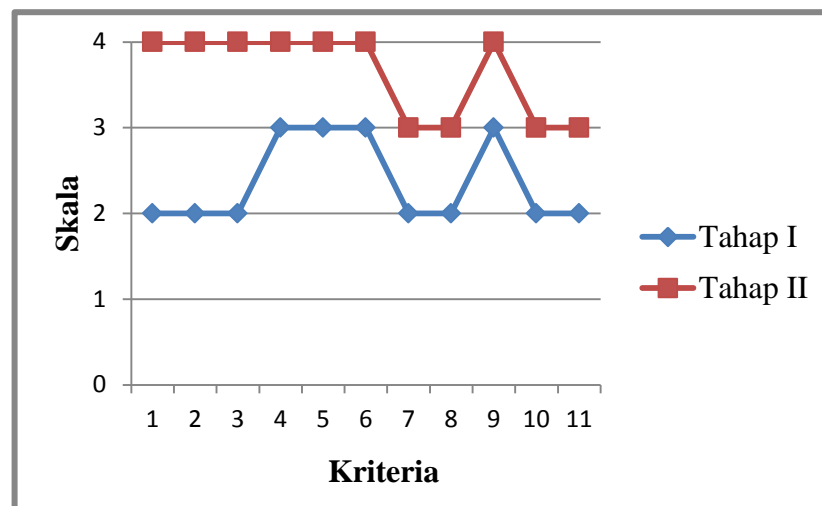
Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Aspek Isi

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I	Tahap II
1.	Kebenaran uraian materi	2	4
2.	Kedalaman materi	2	4
3.	Kejelasan uraian materi	2	4
4.	Kemudahan dalam pemahaman materi	3	4
5.	Kemenarikan penyajian materi	3	4
6.	Pemaparan materi yang logis	3	4
7.	Kesesuaian contoh dengan materi	2	3
8.	Kesesuaian evaluasi dengan materi	2	3
9.	Kesesuaian materi dengan kompetensi belajar	3	4
10.	Kualitas bentuk evaluasi dan penilaiannya	2	3
11.	Kecukupan materi dan evaluasi untuk pencapaian kompetensi	2	3
Rata-rata Nilai		2,36	3,63
Rerata Persentase		59,09%	90,90%
Kategori		Layak	Sangat Layak

Selain dalam tabel diatas, validasi ahli materi terhadap aspek isi juga

disajikan dalam bentuk diagram. Perbandingan antara tahap 1 dan tahap 2 dari validasi materi aspek isi dapat dilihat pada diagram berikut.

Diagram 2
Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Aspek Isi



Hasil validasi ahli materi tahap I terhadap aspek isi menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah masuk kategori “layak”. Akan tetapi, kesimpulan yang diberikan oleh ahli materi bahwa media pembelajaran yang dikembangkan “layak digunakan dengan revisi”, maka peneliti melakukan revisi produk dan melakukan validasi tahap II. Hasil validasi ahli materi tahap II terhadap aspek isi mengalami peningkatan untuk nilai rata-rata sebesar 1,27 dan untuk rerata persentase mengalami peningkatan sebesar 31,81%. Hasil validasi ahli materi tahap II terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah masuk kategori “sangat layak” dan telah dinyatakan “layak digunakan tanpa revisi” oleh ahli materi. Sebelum melaksanakan

validasi tahap II, peneliti melaksanakan tahap revisi produk. Revisi produk dilakukan sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi. Masukan dari hasil evaluasi ahli materi antara lain.

a. Evaluasi Aspek Pembelajaran

- 1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurang tepat/ kurang jelas untuk menulis cerpen. Sebelum revisi ahli materi bahan ajar yang dimuat yaitu tentang menulis cerpen berdasarkan lirik lagu.
- 2) Kejelasan petunjuk belajar, petunjuk tidak hanya terkait dengan tombol-tombol dalam media, tetapi juga dikaitkan dengan pembelajaran.
- 3) Ketepatan bentuk uraian materi, contoh-contoh dan evaluasi tampilkan contoh cerpen, pilih cerpen yang baik, evaluasi tidak jelas. Sebelum revisi materi pembelajaran dengan evaluasi tidak cocok. Tidak ada yang menjembatani antara lirik lagu dan menulis cerpen
- 4) Pembahasan yang diberikan dalam evaluasi harus diberikan sehingga media dapat digunakan secara mandiri. Sebelum revisi tidak ada pembahasan di evaluasi karena evaluasinya berupa pilihan ganda dan diakhiri dengan pemunculan skor yang didapat siswa.

b. Evaluasi Aspek Isi

- 1) Kedalaman materi pada beberapa bagian perlu dipertajam. Sebelum revisi materi yang dimasukkan hanya berupa garis besar saja.
- 2) Kejelasan uraian materi pada beberapa bagian perlu dijelaskan

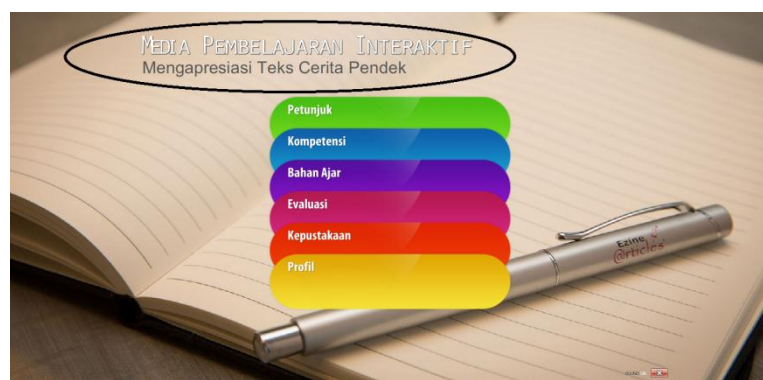
lebih detil.

- 3) Kesesuaian contoh dengan materi di beberapa bagian tidak terkait dengan materi. contoh yang digunakan sebelum revisi dengan evaluasi tidak cocok. Cerpen yang digunakan sebagai contoh dengan cerpen yang akan dianalisis di evaluasi juga belum ada kaitan secara jelas.
- 4) Kualitas bentuk evaluasi dan penilaiannya tidak jelas.

Berikut ini tampilan media sebelum dan sesudah dilakukannya revisi berdasarkan masukan dari ahli materi:



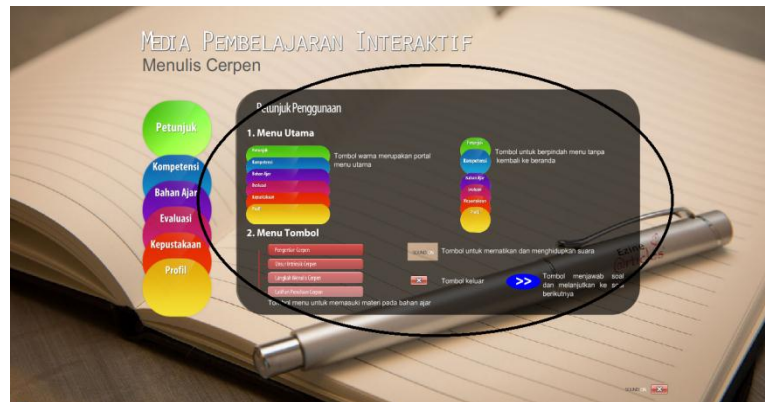
Gambar 2. Tampilan judul sebelum revisi



Gambar 3. Tampilan judul setelah revisi

Sebelum revisi judul media pembelajaran ini adalah menulis cerpen,

sedangkan setelah revisi menjadi mengapresiasi teks cerita pendek.

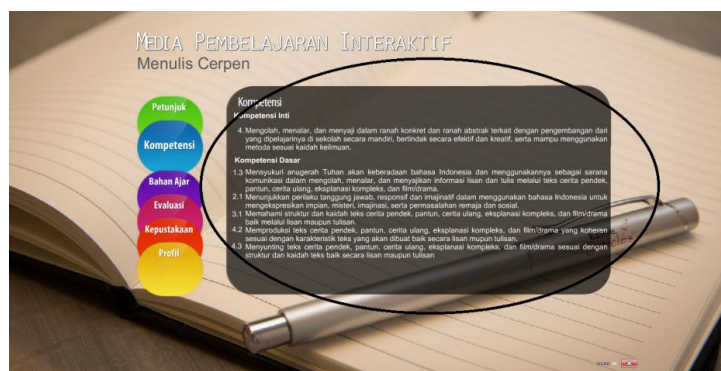


Gambar 4. Tampilan petunjuk penggunaan sebelum revisi



Gambar 5. Tampilan petunjuk penggunaan setelah revisi

Pada tampilan petunjuk penggunaan setelah revisi, terdiri dari pembuka, tujuan pembelajaran dan, petunjuk penggunaan tombol.



Gambar 6. Tampilan kompetensi sebelum revisi



Gambar 7. Tampilan petunjuk penggunaan setelah revisi

Pada tampilan kompetensi setelah revisi terdiri dari tiga bagian. Bagian pertama Kompetensi inti yang terdiri dari empat KI, bagian kedua terdiri dari kompetensi dasar, dan bagian ketiga terdiri dari peta konsep 5M (mengamati, menanya, menyimpulkan informasi, menalar/mengasosiasi, mengomunikasikan).



Gambar 8. Tampilan bahan ajar sebelum revisi

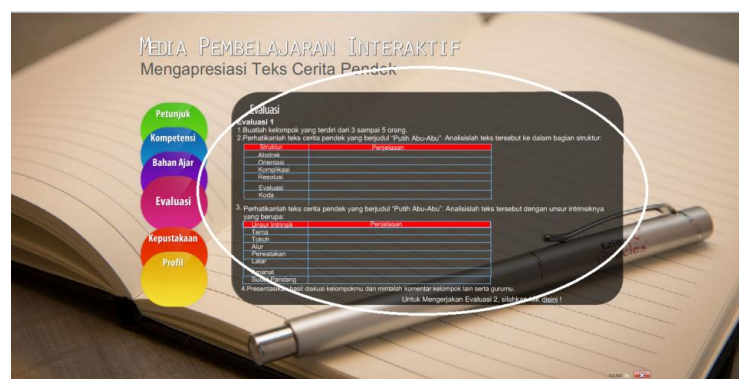


Gambar 9. Tampilan bahan ajar setelah revisi

Tampilan bahan ajar setelah revisi terdiri dari tiga bagian. Pertama bagian pengertian, kedua contoh analisis, dan ketiga tahap memproduksi teks cerita pendek.



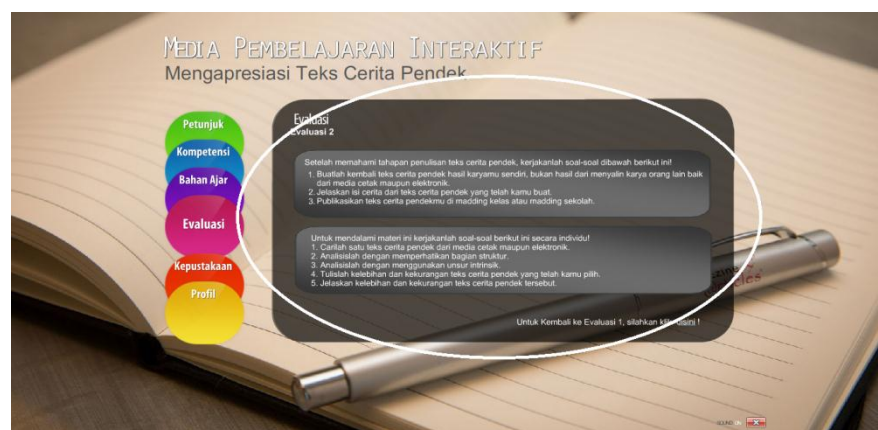
Gambar 10. Tampilan evaluasi 1 sebelum revisi



Gambar 11. Tampilan evaluasi 1 setelah revisi



Gambar 12. Tampilan evaluasi 2 sebelum revisi



Gambar 13. Tampilan evaluasi 2 setelah revisi

b. Validasi Ahli Media

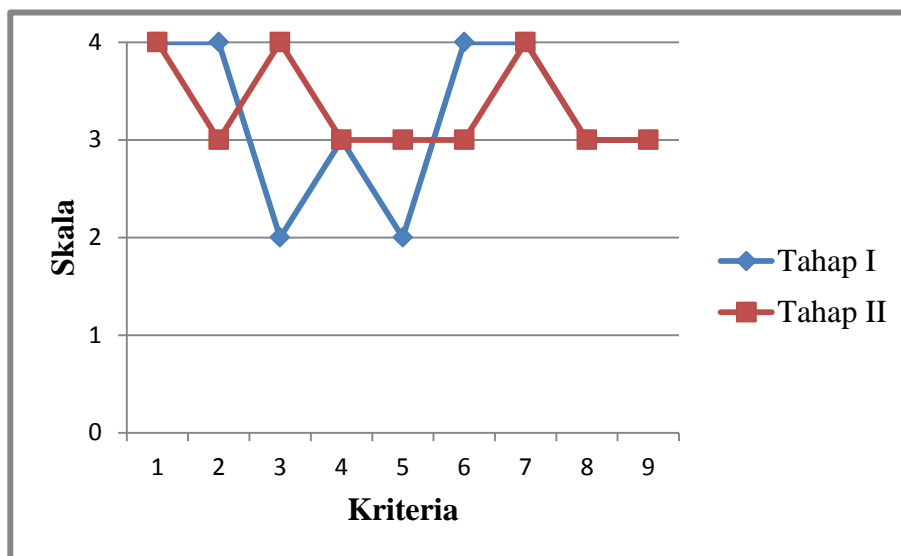
Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek tampilan dan aspek pemrograman. Instrumen dan hasil penelitian dapat dilihat pada lampiran. Hasil validasi dalam tabel berikut ini telah dibandingkan antara tahap I dan tahap II.

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Media terhadap Aspek Tampilan

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I	Tahap II
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	4	4
2.	Komposisi dan kombinasi warna <i>template</i>	4	3
3.	Keserasian warna <i>background</i> dengan warna tulisan	2	4
4.	Ketepatan warna, jenis, dan ukuran huruf	3	3
5.	Ketepatan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan	2	3
6.	Ketepatan pemilihan latar musik	4	3
7.	Sajian animasi	4	4
8.	Ketepatan tombol dan penempatannya	3	3
9.	Kejelasan audio dalam sajian contoh-contoh materi dan evaluasi	3	3
Rata-rata Nilai		3,22	3,33
Rerata Persentase		80,56%	83,33%
Kategori		Sangat Layak	Sangat Layak

Selain dalam tabel diatas, validasi ahli media terhadap aspek tampilan juga disajikan dalam bentuk diagram. Perbandingan antara tahap 1 dan tahap 2 dari validasi media aspek tampilan dapat dilihat pada diagram berikut.

Diagram 3
Hasil Validasi Ahli Media terhadap Aspek Tampilan



Hasil validasi ahli media tahap I terhadap aspek tampilan menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah masuk kategori “sangat layak”. Akan tetapi, kesimpulan yang diberikan oleh ahli media bahwa media pembelajaran yang dikembangkan “layak digunakan dengan revisi”, maka peneliti melakukan revisi produk dan melakukan validasi tahap II. Hasil validasi ahli media tahap II terhadap aspek tampilan mengalami peningkatan untuk nilai rata-rata sebesar 0,11 dan untuk rerata persentase mengalami peningkatan sebesar 2,77%. Hasil validasi ahli media tahap I dan tahap II dari aspek pemrograman dapat dilihat pada tabel 8 di bawah ini.

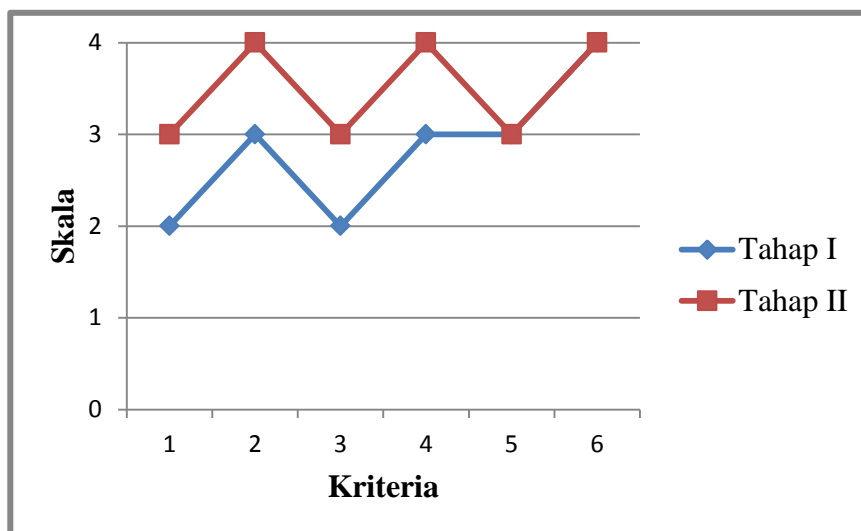
Tabel 4
Hasil Validasi Ahli Media terhadap Aspek Pemrograman

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I	Tahap II
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program	2	3
2.	Kemudahan penggunaan	3	4

3.	Kemudahan navigasi	2	3
4.	Kemudahan penggunaan tombol	3	4
5.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media	3	3
6.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa	4	4
Rata-rata Nilai		2,83	3,50
Rerata Persentase		70,83%	87,50%
Kategori		Layak	Sangat Layak

Selain dalam tabel diatas, validasi ahli media terhadap aspek pemrograman juga disajikan dalam bentuk diagram. Perbandingan antara tahap 1 dan tahap 2 dari validasi media aspek pemrograman dapat dilihat pada diagram berikut.

Diagram 4
Hasil Validasi Ahli Media terhadap Aspek Pemrograman



Hasil validasi ahli media tahap I terhadap aspek pemograman menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah masuk kategori “layak”. Akan tetapi, kesimpulan

yang diberikan oleh ahli media bahwa media pembelajaran yang dikembangkan “layak digunakan dengan revisi”, maka peneliti melakukan revisi produk dan melakukan validasi tahap II. Hasil validasi ahli media tahap II terhadap aspek pemograman mengalami peningkatan untuk nilai rata-rata sebesar 0,67 dan untuk rerata persentase mengalami peningkatan sebesar 16,67%. Hasil validasi ahli media tahap II terhadap aspek tampilan dan aspek pemograman menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah masuk kategori “sangat layak” dan telah dinyatakan “layak digunakan tanpa revisi” oleh ahli media.

Sebelum melaksanakan validasi tahap II, peneliti melaksanakan tahap revisi produk. Revisi produk dilakukan sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media. Masukan dari hasil evaluasi ahli media antara lain sebagai berikut.

a. Aspek Tampilan

- 1) Keserasian warna *background* dengan warna tulisan beberapa kata revisi warna.
- 2) Ketepatan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan siap coba pada proyektor.
- 3) Sajian animasi perlu penambahan *background*

b. Aspek Pemrograman

- 1) Kejelasan petunjuk penggunaan program perlu revisi *slide*.
- 2) Kemudahan navigasi di evaluasi perlu direvisi.

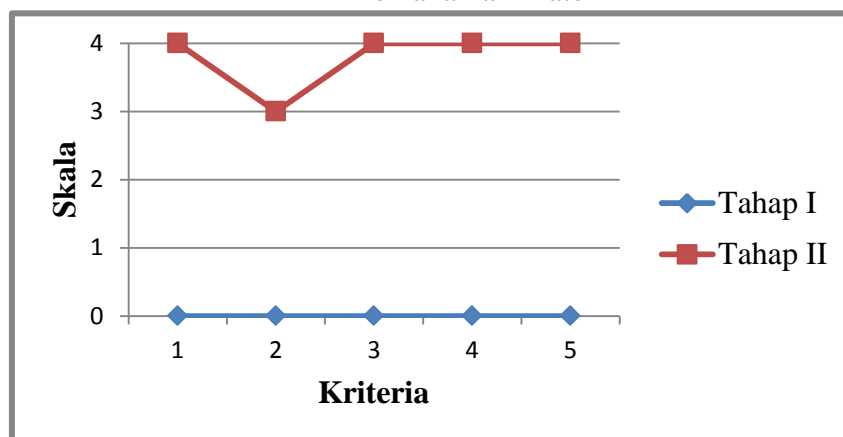
Selain aspek tampilan dan aspek pemrograman, ahli media menyarankan

menambah satu aspek lagi yaitu, peran media dalam membantu pemahaman materi. Aspek tersebut dimasukkan dalam instrument penilaian ahli media tahap 2 dan tidak ada komentar revisi pada kriteria yang dinilai. Penilaian ahli media terhadap peran media dalam membantu pemahaman materi dapat dilihat pada tabel dan diagram dibawah ini.

Tabel 5
Hasil Validasi Ahli Media terhadap Peran Media dalam Membantu
Pemahaman Materi

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I	Tahap II
1.	Gambar animasi yang mendukung apersepsi	0	4
2.	Kemudahan pemahaman materi dari <i>template/slide</i>	0	3
3.	Ketepatan bagan dalam satu <i>layer</i> bukan <i>hyperlink</i>	0	4
4.	Media tidak menimbulkan persepsi ganda	0	4
5.	Ketepatan pemilihan <i>video clip</i>	0	4
Rata-rata Nilai		0,00	3,80
Rerata Persentase		0,00%	95,00%
Kategori		Tidak Layak	Sangat Layak

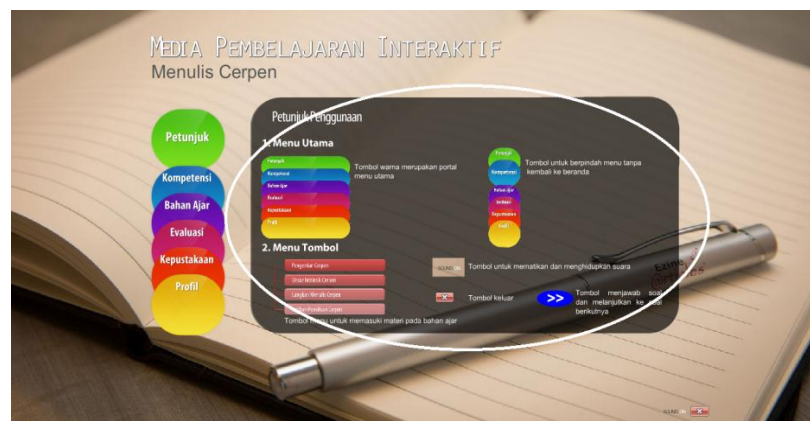
Diagram 5
Hasil Validasi Ahli Media terhadap Peran Media dalam Membantu
Pemahaman Materi



Berdasarkan masukan dari ahli media, peneliti kemudian melakukan revisi produk. Berikut ini tampilan media sebelum dan sesudah dilakukannya revisi berdasarkan masukan dari ahli media:



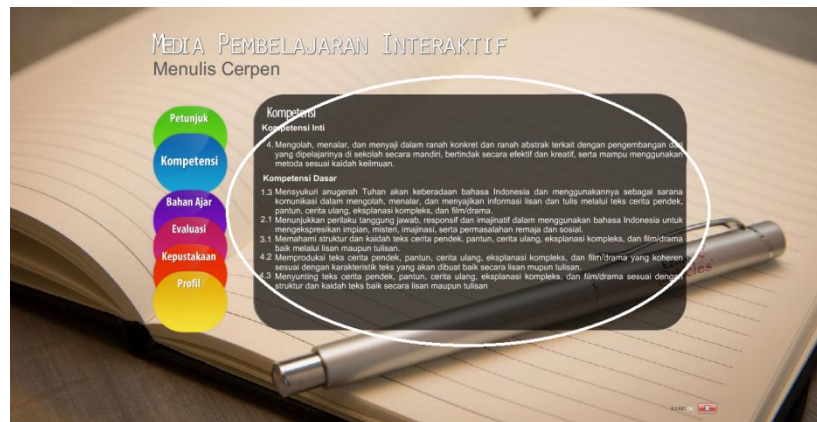
Gambar 14. Tampilan petunjuk penggunaan sebelum revisi



Gambar 15. Tampilan petunjuk penggunaan setelah revisi



Gambar 16. Tampilan kompetensi sebelum revisi



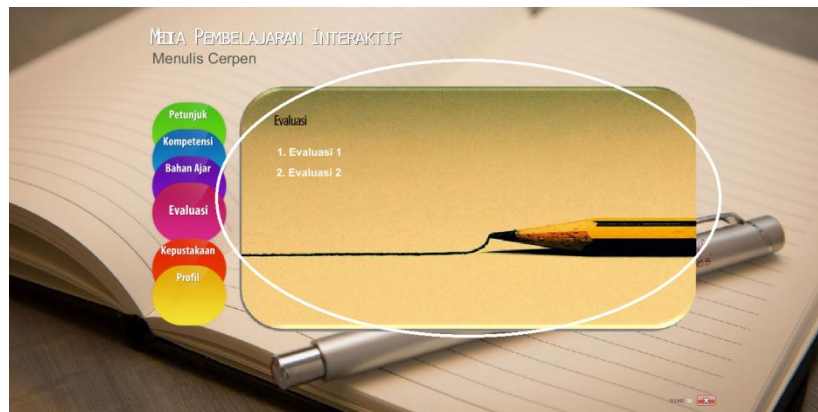
Gambar 17. Tampilan kompetensi setelah revisi



Gambar 18. Tampilan bahan ajar sebelum revisi



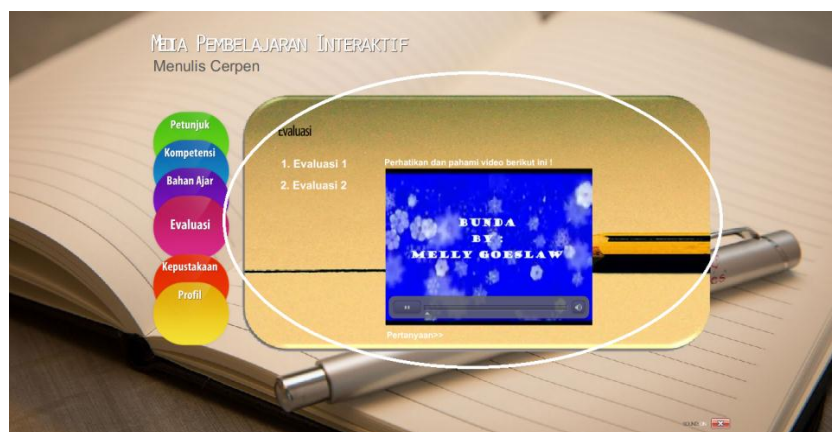
Gambar 19. Tampilan bahan ajar setelah revisi



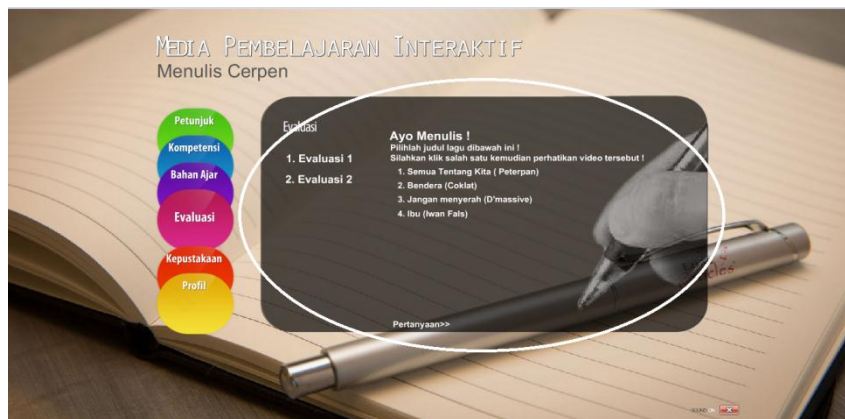
Gambar 20. Tampilan evaluasi sebelum revisi



Gambar 21. Tampilan evaluasi setelah revisi



Gambar 22. Tampilan evaluasi 2 sebelum revisi



Gambar 23. Tampilan evaluasi 2 setelah revisi



Gambar 24 Tampilan kepustakaan sebelum revisi



Gambar 25. Tampilan kepustakaan setelah revisi

c. Guru Bahasa Indonesia

Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui aspek kebenaran dan kelayakan media dari guru sebagai pengguna media pembelajaran. Hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel dan diagram di bawah ini.

Tabel 6
Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia terhadap Aspek Tampilan

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	4
2.	Komposisi dan kombinasi warna <i>template</i>	4
3.	Keserasian warna <i>background</i> dengan warna tulisan	4
4.	Ketepatan warna, jenis, dan ukuran huruf	3
5.	Ketepatan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan	3
6.	Ketepatan pemilihan latar musik	4
7.	Sajian animasi	4
8.	Ketepatan tombol dan penempatannya	4
9.	Kejelasan audio dalam sajian contoh-contoh materi dan evaluasi	4
Rata-rata Nilai		3,78
Rerata Persentase		94,44%
Kategori		Sangat Layak

Hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap aspek tampilan, diperoleh skor rata-rata yaitu 3,78, dan rerata persentase 94,44% dengan kategori sangat layak. Berikut ini hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap aspek pemrograman.

Tabel 7
Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia terhadap Aspek Pemrograman

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program	4
2.	Kemudahan penggunaan	4
3.	Kemudahan navigasi	4
4.	Kemudahan penggunaan tombol	4
5.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media	4
6.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa	4
Rata-rata Nilai		4,00
Rerata Persentase		100,00%
Kategori		Sangat Layak

Hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap aspek pemrograman, diperoleh skor rata-rata yaitu 4,00, dan rerata persentase 100,00% dengan kategori sangat layak. Berikut ini hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap aspek peran media dalam membantu pemahaman materi.

Tabel 8
Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia terhadap Peran Media dalam Membantu Pemahaman Materi

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I
1.	Gambar animasi yang mendukung apersepsi	4
2.	Kemudahan pemahaman materi dari <i>template/slide</i>	3
3.	Ketepatan bagan dalam satu <i>layer</i> bukan <i>hyperlink</i>	3
4.	Media tidak menimbulkan persepsi ganda	4
5.	Ketepatan pemilihan <i>video clip</i>	4
Rata-rata Nilai		3,60

Rerata Persentase	90,00%
Kategori	Sangat Layak

Hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap aspek peran media dalam membantu pemahaman materi, diperoleh skor rata-rata yaitu 3,60, dan rerata persentase 90,00% dengan kategori sangat layak. Berikut ini hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap aspek pembelajaran.

Tabel 9
Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia terhadap Aspek Pembelajaran

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti	4
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.	4
3.	Kejelasan petunjuk belajar.	3
4.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan uraian materi dan evaluasi.	4
5.	Ketepatan bentuk uraian materi, contoh-contoh, dan evaluasi.	3
6.	Kemudahan petunjuk belajar dan petunjuk mengerjakan soal evaluasi.	3
7.	Pemberian umpan balik terhadap jawaban siswa.	4
8.	Pembahasan yang diberikan dalam evaluasi.	4
9.	Membantu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan.	3
10.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.	3
Rata-rata Nilai		3,50
Rerata Persentase		87,50%
Kategori		Sangat Layak

Hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap aspek pembelajaran, diperoleh skor rata-rata yaitu 3,50, dan rerata persentase 87,50% dengan kategori sangat layak. Berikut ini hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia terhadap aspek isi.

Tabel 10
Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia terhadap Aspek Isi

No.	Kriteria yang Dinilai	Tahap I
1.	Kebenaran uraian materi	4
2.	Kedalaman materi	4
3.	Kejelasan uraian materi	4
4.	Kemudahan dalam pemahaman materi	3
5.	Kemenarikan penyajian materi	3
6.	Pemaparan materi yang logis	3
7.	Kesesuaian contoh dengan materi	4
8.	Kesesuaian evaluasi dengan materi	3
9.	Kesesuaian materi dengan kompetensi belajar	4
10.	Kualitas bentuk evaluasi dan penilaiannya	3
11.	Kecukupan materi dan evaluasi untuk pencapaian kompetensi	3
Rata-rata Nilai		3,45
Rerata Persentase		86,11%
Kategori		Sangat Layak

Validasi oleh guru bahasa Indonesia pada aspek isi mendapatkan skor rata-rata 3,45, dan rerata persentase 86,25% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia, secara keseluruhan hasil evaluasi yang dilaksanakan sudah baik dan telah dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi.

d. Kajian Produk Akhir

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah terciptanya media pembelajaran interaktif mengapresiasi teks cerita pendek menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 5* pada kelas XI SMA Negeri 1 Kedungreja untuk kurikulum 2013 dalam bentuk file *exe*. Multimedia pembelajaran tersebut dapat digunakan secara klasikal maupun secara mandiri.

Media pembelajaran interaktif ini memuat materi pembelajaran yang dibagi kedalam tiga bagian. Pada bagian pertama siswa akan diperkenalkan tentang pengertian teks cerita pendek, unsur intrinsik dan ekstrinsik cerita pendek, dan struktur teks cerita pendek. Pada bagian kedua siswa akan dijelaskan cara menganalisis unsur intrinsik, ekstrinsik, dan struktur. Pada tahap ini disuguhkan pula contoh cerpen beserta contoh analisisnya. Pada bagian terakhir siswa akan belajar tahap-tahap menulis teks cerita pendek dan mereka akan belajar membuat teks cerita pendeknya sendiri.

Media pembelajaran ini juga menyuguhkan evaluasi sebagai latihan dari materi yang telah dipelajari. Evaluasi dalam media ini dibagi menjadi dua yaitu, evaluasi kelompok dan evaluasi mandiri. Pada evaluasi kelompok ini siswa akan membentuk kelompok sesuai petunjuk pada evaluasi 1 ini. Kemudian mereka akan mengerjakan soal yang berisi tugas untuk menganalisis struktur dan unsur teks cerita pendek sesuai dengan cerpen yang telah disediakan. Pada evaluasi mandiri terdiri dari dua kegiatan. Kegiatan yang pertama siswa akan mencoba menulis teks cerita pendeknya sendiri, kegiatan berikutnya mereka akan mencoba menganalisis teks cerita

pendek yang mereka dapat dari media cetak maupun elektronik. Hasil akhir validasi dari ahli materi, ahli media, dan dari guru bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel 11 di bawah ini.

Tabel 11

Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Bahasa Indonesia.

No	Validasi Ahli	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian		Kategori	Kesimpulan
			Rata-rata nilai	Rerata Presentase		
1.	Ahli Materi	a. Aspek Pembelajaran	3,90	97,50%	Sangat Layak	Layak digunakan tanpa revisi
		b. Aspek Isi	3,63	90,90%	Sangat Layak	
2.	Ahli Media	a. Aspek Tampilan	3,33	83,33%	Sangat Layak	Layak digunakan tanpa revisi
		b. Aspek Pemrograman	3,50	87,50%	Sangat Layak	
		c. Peran Media dalam Membantu Pemahaman Materi	3,80	95,00%	Sangat Layak	
3.	Guru Bahasa Indonesia	a. Aspek Tampilan	3,78	94,44%	Sangat Layak	Layak digunakan tanpa revisi
		b. Aspek Pemrograman	4,00	100%	Sangat Layak	
		c. Peran Media dalam Membantu Pemahaman Materi	3,60	90,00%	Sangat Layak	
		d. Aspek Pembelajaran	3,50	87,50%	Sangat Layak	
		e. Aspek Isi	3,45	86,25%	Sangat Layak	

Berdasarkan data di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan hasil evaluasi, media pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi.

Kelebihan dan kekurangan pada multimedia pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Kelebihan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan
 - a. penyajian materi diuraikan secara jelas sesuai dengan tahapan-tahapan yang tepat.
 - b. Bentuk evaluasi disajikan dengan mudah dipahami sesuai contoh pada materi ajar. Selain itu, evaluasi yang terdiri dari kelompok dan mandiri memudahkan untuk digunakan secara klasikal maupun mandiri.
2. Kekurangan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan

Peneliti menyadari bahwa pengembangan yang dilakukan masih terdapat keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain,

- a. Pengembangan media pembelajaran ini terbatas pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek.
- b. Kemampuan peneliti dalam penguasaan pemograman komputer terbatas sehingga produk media pembelajaran ini kurang variatif dalam penyajian animasi dan tampilan.
- c. Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan dikelas yang dilengkapi dengan LCD.

- d. Media pembelajarn belum memenuhi empat tingakatan apresiasi, tetapi baru sampai pada tahap ketiga apresiasi teks cerita pendek, yaitu mereaksi.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Media pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek berbasis *Adobe Flash CS 5* untuk kelas XI SMA ini dikembangkan dengan langkah-langkah (1) analisis kebutuhan, yaitu melakukan studi pustaka dengan cara membaca dan mempelajari kurikulum untuk melihat materi apa yang cocok untuk dikembangkan dengan menggunakan aplikasi berupa permainan instruksional; (2) desain, yaitu pembuatan *flowchart*, *storyboard*, serta mengumpulkan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan membuat skenario permainan; (3) produksi, yaitu penguraian produk berdasarkan *storyboard* dan skenario permainan yang telah dibuat; (4) pemantapan, yaitu pengecekan terhadap produk, seperti pengecekan tombol, pengecekan efek suara, pengecekan musik, pengecekan animasi, pengecekan gambar, pengecekan permainan, serta pengecekan sistematika penulisan dan tanda baca dalam materi; (5) uji validasi dan revisi, yaitu pengujian kelayakan produk oleh dosen ahli dan melakukan revisi berdasarkan penilaian, masukan, serta saran dosen ahli.

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah perangkat multimedia pembelajaran dalam bentuk CD yang berisi *file exe. swf. dan html.* yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran sesuai dengan hasil validasi. validitas ahli materi terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi diperoleh skor rata-rata 3,76, dan rerata

presentase 94, 20% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media terhadap aspek tampilan, pemrograman, dan peran media diperoleh skor rata-rata 3,45, dan rerata presentase 88,61 dengan kategori sangat layak. Hasil validasi guru bahasa Indonesia terhadap aspek pembelajaran, isi, tampilan, pemrograman, dan peran media diperoleh skor rata-rata 3,67, dan rerata presentase 91,64% dengan kategori sangat layak.

B. Saran

Pemanfaatan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini terbatas pada sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas komputer. Sebaiknya, guru memahami terlebih dahulu petunjuk penggunaan media dan fungsi-fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran sebelum digunakan secara klasikal. Begitu pula, pada pembelajaran yang sifatnya mandiri, sebaiknya siswa memperhatikan petunjuk penggunaan media dan petunjuk dalam mengerjakan soal evaluasi sebelum menggunakan media pembelajaran.

C. Pengembangan Lebih Lanjut

Media pembelajaran yang dikembangkan ini terbatas pada salah satu standar kompetensi yang ada di kurikulum. Peneliti berharap dikembangkannya lagi media pembelajaran mengapresiasi dengan pendekatan tertentu untuk standar kompetensi yang lain.

Media pembelajaran ini dikembangkan dan diteliti sampai pada tahap uji kelayakan produk. Media pembelajaran ini selanjutnya masih perlu diuji efektivitasnya agar secara empiris dapat dibuktikan keefektifannya dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fazriyah, Rospita Nur. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Instruksional “Jigsaw Puzzle” Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Kelas VII Kurikulum 2013*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNY.
- Madcoms. 2008. *Adobe Flash CS5 Professional*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mubasiroh, Siti Latifah. 2013. *Pengembangan Buku Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbasis Pendekatan Proses untuk Siswa SMA dan MA Kelas XI*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNY.
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nurgiyanto, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Permendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/ MA*. Jakarta: Kemendikbud
- Sayuti, Suminto A. 2009. *Modul Menulis Fiksi*. Modul. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNY.
- _____. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media
- Setyaningsih, Atik. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Adobe Flash CS5 dalam Pembelajaran Lafal dan Intonasi yang Baku dalam Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Menyimak Kritis untuk SMK Kelas X*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNY.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Tim Studi Edukasi. 2014. *Bahasa Indonesia: untuk SMA-MA/SMK Kelas XI*. Bandung: Yrama Widya

Waluyo, Herman J. 2002. *Apresiasi Puisi untuk Pelajar dan Mahasiswa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Wiyatmi. 2009. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher

Yustinah. 2014. *Produktif Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga

LAMPIRAN 1

Prosedur Penggunaan Media

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGAPRESIASI TEKS CERITA
PENDEK MENGGUNAKAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS5* PADA KELAS XI
SMA NEGERI 1 KEDUNGREJA KABUPATEN CILACAP UNTUK KURIKULUM
2013

Dikembangkan oleh

Nama : Rina Setiani

NIM : 10201244033

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Media Pembelajaran Interaktif tersebut diproduksi mulai Maret 2014 s.d Oktober 2014. Media Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan berfungsi sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran.

PROSEDUR PENGGUNAAN MEDIA



Langkah pertama pengguna memulai penggunaan media pembelajaran interaktif dengan membuka file, kemudian akan muncul tampilan awal.



Langkah kedua: sesuai dengan urutan menu, yaitu “Petunjuk Penggunaan”. Pada segmen ini, pengguna dapat membaca pengantar selamat datang dan tujuan pembelajaran yang dilengkapi dengan audio visual. Setelah itu akan muncul perintah “klik disini” untuk menampilkan petunjuk penggunaan tombol.



Langkah ketiga: pengguna melanjutkan dengan memilih menu “Kompetensi”. Pada segmen ini, pengguna dapat membaca dan memahami terkait dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan peta konsep 5M kurikulum 2013.



Langkah keempat: pengguna melanjutkan dengan memilih menu “Bahan Ajar”. Pada segmen ini, pengguna dapat membaca dan memahami materi terkait materi pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek yang dibagi kedalam tiga bagian bahan ajar yaitu, bahan ajar 1, bahan ajar 2, dan bahan ajar 3. Pada bahan ajar 1 ini, pengguna akan belajar tentang pengertian, unsur-unsur dan struktur teks cerita pendek. Sebaiknya pengguna mempelajari materi bahan ajar sesuai dengan urutan yang ditampilkan agar jalannya pembelajaran lebih sistematis.

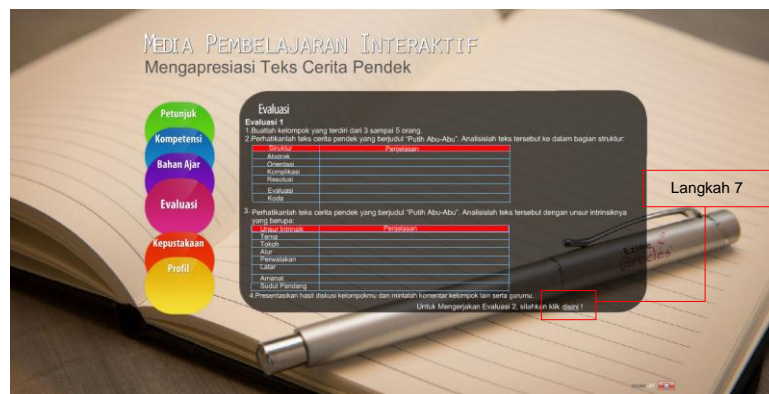


Langkah kelima: pengguna akan melanjutkan ke “Bahan Ajar 2” yaitu dengan cara mengklik tombol navigasi maju pada bahan ajar 1. Pada segmen ini, pengguna akan belajar contoh analisis struktur dan unsur teks cerita pendek. Untuk melanjutkan ke bahan ajar 3 pengguna dapat mengklik tombol navigasi maju di bagian kanan bawah.



Langkah keenam: setelah pengguna menyelesaikan bahan ajar 1 dan 2, sekarang pengguna telah sampai di “Bahan Ajar 3” yang merupakan lembar bahan ajar terakhir berisi tentang tahapan menulis teks cerita pendek. Tahap cerita pendek yang terdapat di bahan ajar 3 terdiri dari: tahap pramenulis, tahap menulis draf, tahap merevisi, tahap menyunting, tahap publikasi.





Langkah ketujuh: setelah pengguna selesai mempelajari bahan ajar, pengguna melanjutkan ke “Evaluasi” tampilan awal evaluasi yaitu pengantar audio visual yang akan mengantarkan ke evaluasi 1. Pada segmen evaluasi ini pengguna akan belajar secara kelompok sesuai dengan petunjuk yang telah tuliskan. Setelah pengguna selesai evaluasi 1, pengguna dapat melanjutkan ke evaluasi 2 dengan mengklik tombol navigasi maju.






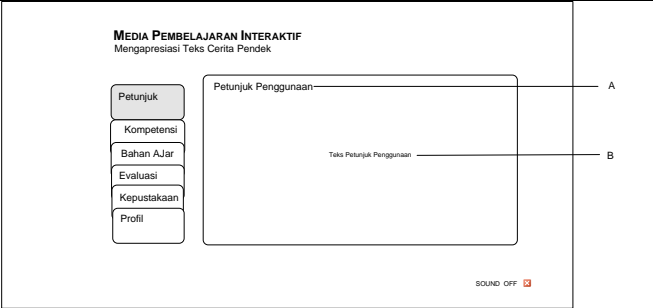
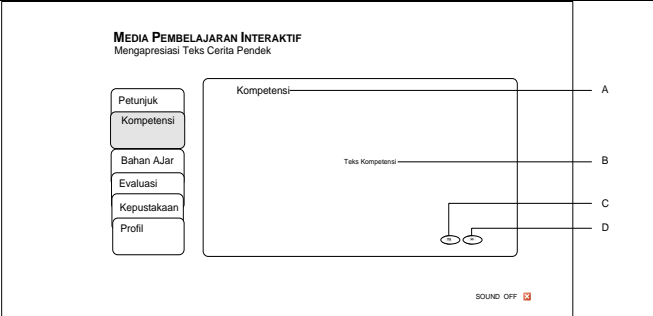
Langkah kedelapan: sekarang pengguna telah sampai pada “Evaluasi 2”. Segemen ini akan menyuguhkan soal-soal yang harus dikerjakan secara mandiri sesuai dengan perintah yang ada.

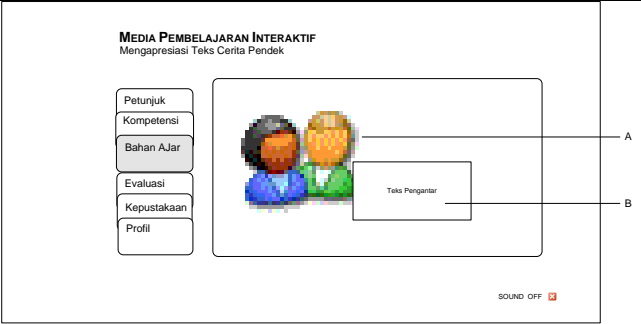
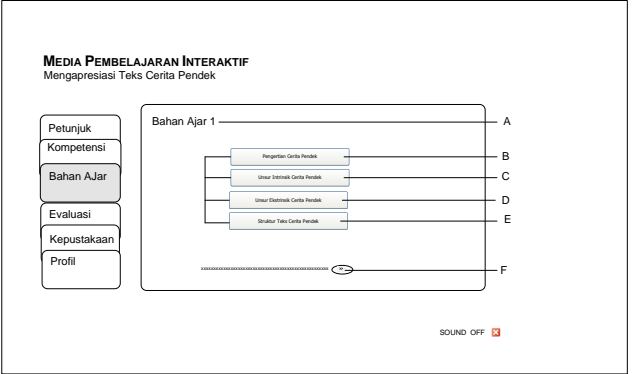
LAMPIRAN 2

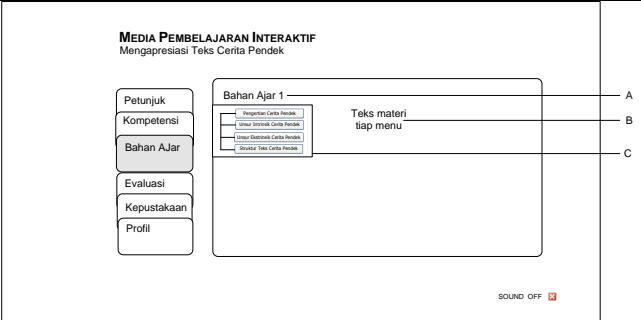
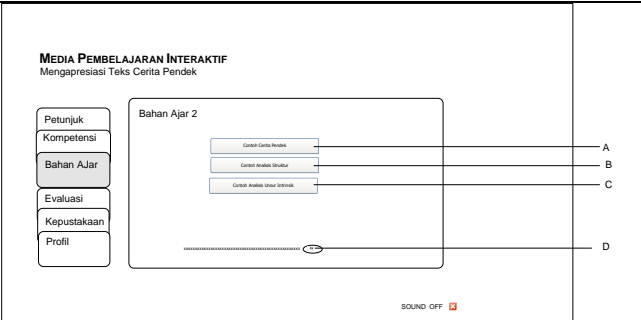
Storyboard Media Pembelajaran

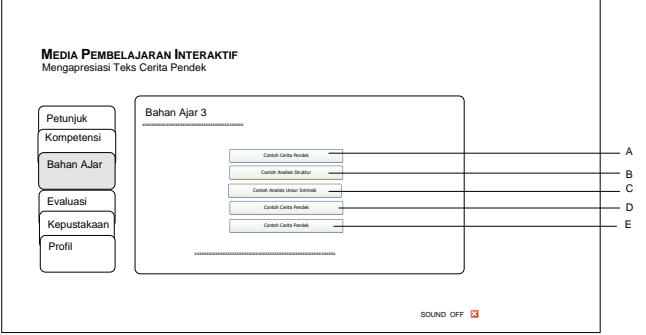
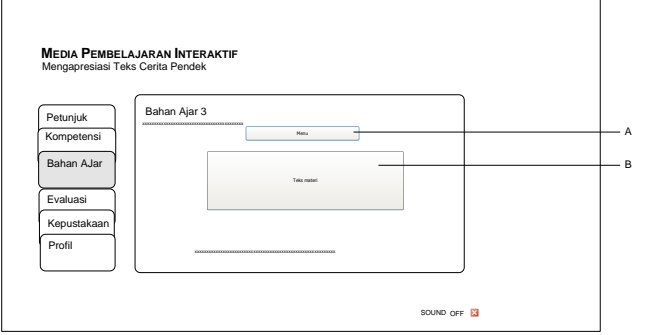
STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN

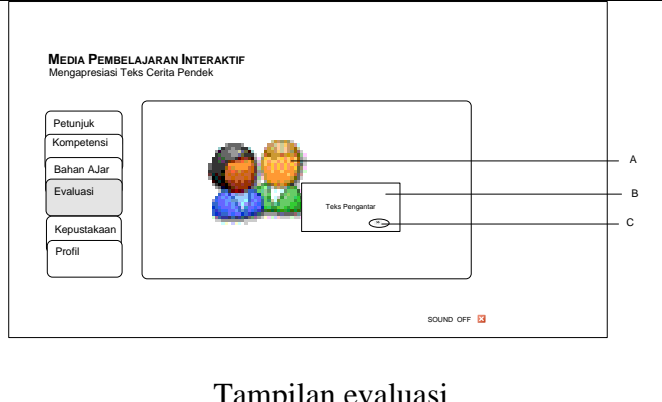
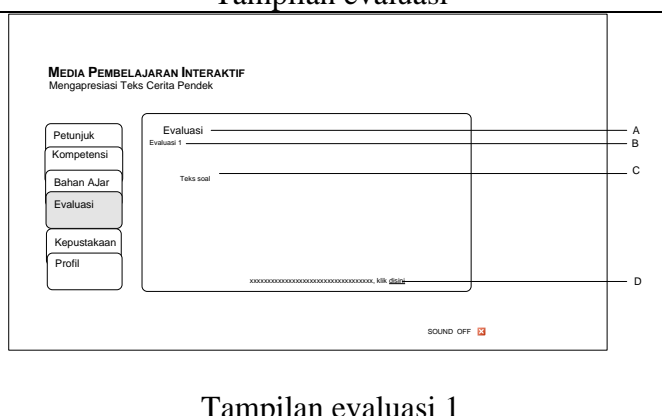
<div data-bbox="302 518 940 829"> <p>MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Mengapresiasi Teks Cerita Pendek</p> <div> <div>Petunjuk</div> <div>Kompetensi</div> <div>Bahan Ajar</div> <div>Evaluasi</div> <div>Kepustakaan</div> <div>Profil</div> </div> <div>SOUND OFF </div> </div> <p>Tampilan utama</p>	<p>Keterangan:</p> <p>A: Judul media pembelajaran dan berfungsi sebagai tombol navigasi kembali ke tampilan utama.</p> <p>B: Navigasi petunjuk penggunaan</p> <p>C: Navigasi kompetensi</p> <p>D: Navigasi bahan ajar</p> <p>E: Navigasi evaluasi</p> <p>F: Navigasi kepustakaan</p> <p>G: Navigasi profil</p> <p>H: Tombol navigasi <i>sound on/off</i></p> <p>I: Tombol navigasi keluar</p>
<div data-bbox="302 925 940 1252"> <p>MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Mengapresiasi Teks Cerita Pendek</p> <div> <div>Petunjuk</div> <div>Kompetensi</div> <div>Bahan Ajar</div> <div>Evaluasi</div> <div>Kepustakaan</div> <div>Profil</div> </div> <div> <div>Petunjuk Penggunaan</div> <div> <div>Teks Pengantar</div> <div></div> <div>Teks Pengantar 2</div> </div> </div> <div>SOUND OFF </div> </div> <p>Tampilan petunjuk penggunaan 1</p>	<p>Keterangan:</p> <p>A: Judul petunjuk penggunaan</p> <p>B: Teks pengantar 1 berisi pendahuluan dan tujuan pembelajaran.</p> <p>C: Profil guru dalam bentuk kartun</p> <p>D: Teks pengantar 2 berisi perintah maju ke pengantar penggunaan tombol</p>

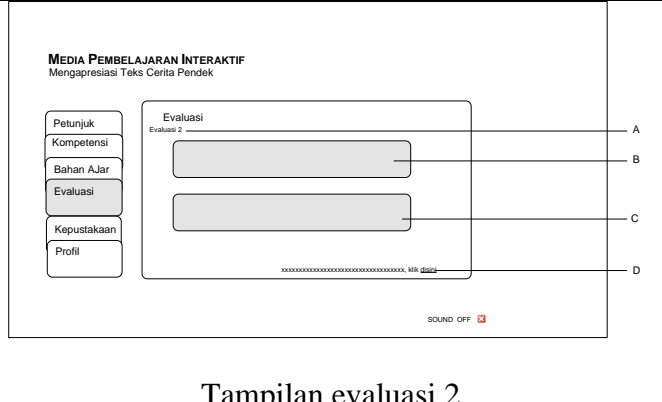

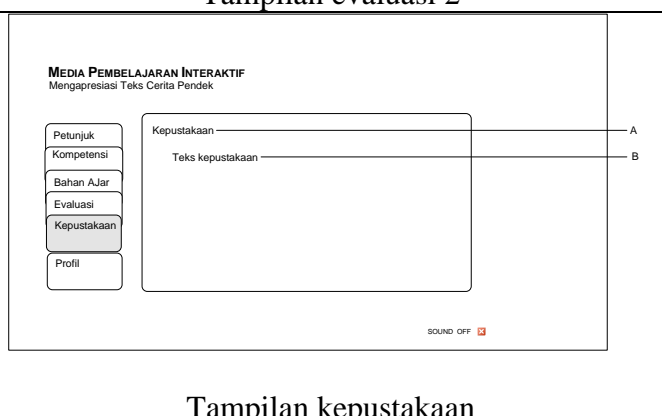

 <p>Tampilan petunjuk penggunaan 2</p>	<p>A: B:</p>	<p>Keterangan:</p> <p>A: Judul petunjuk penggunaan</p> <p>B: Keterangan penggunaan tombol</p>
 <p>Tampilan kompetensi</p>	<p>A: B: C: D:</p>	<p>Keterangan:</p> <p>A: Judul kompetensi</p> <p>B: Teks kompetensi inti</p> <p>C: Tombol navigasi kembali</p> <p>D: Tombol navigasi maju</p>

 <p style="text-align: center;">Tampilan awal bahan ajar</p>	<p>Keterangan:</p> <p>A: Profil guru dalam bentuk kartun</p> <p>B: Teks pengantar bahan ajar</p>
 <p style="text-align: center;">Tampilah bahan ajar 1</p>	<p>Keterangan:</p> <p>A: Judul bahan ajar 1 dan tombol kembali ke tampilan bahan ajar</p> <p>B: Tombol pengertian teks cerita pendek</p> <p>C: Tombol unsur intrinsik teks cerita pendek</p> <p>D: Tombol unsur ekstrinsik teks cerita pendek</p> <p>E: Tombol struktur teks cerita pendek</p> <p>F: Tombol navigasi maju ke bahan ajar 2</p>

 <p style="text-align: center;">Tampilan bahan ajar 1</p>	<p>Keterangan:</p> <p>A: Judul bahan ajar 1 dan tombol kembali ke tampilan bahan ajar</p> <p>B: Sub menu bahan ajar 1</p> <p>C: Menu utama bahan ajar 1</p>
 <p style="text-align: center;">Tampilan bahan ajar 2</p>	<p>Keterangan:</p> <p>A: Tombol contoh teks cerita pendek</p> <p>B: Tombol contoh analisis struktur teks cerita pendek</p> <p>C: Tombol contoh analisis unsur teks cerita pendek</p> <p>D: Tombol maju ke bahan ajar 3</p>

 <p>Tampilan bahan ajar 3</p>	<p>Keterangan:</p> <p>A: Tombol tahap pramenulis</p> <p>B: Tombol menulis draf</p> <p>C: Tombol tahap merevisi</p> <p>D: Tombol tahap menyunting</p> <p>E: Tombol tahap publikasi</p>
 <p>Tampilan bahan ajar 3</p>	<p>Keterangan:</p> <p>A: Tombol menu untuk kembali ke tampilan bahan ajar 3</p> <p>B: Teks materi</p>

 <p>MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Mengapresiasi Teks Cerita Pendek</p> <p>Petunjuk Kompetensi Bahan Ajar Evaluasi Kepustakaan Profil</p> <p>Teks Pengantar</p> <p>SOUND OFF</p>	<p>A: Profil guru dalam bentuk kartun B: Teks pengantar evaluasi C: Tombol navigasi masuk ke evaluasi</p>	<p>Keterangan:</p>
 <p>MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Mengapresiasi Teks Cerita Pendek</p> <p>Petunjuk Kompetensi Bahan Ajar Evaluasi Kepustakaan Profil</p> <p>Evaluasi 1</p> <p>Teks soal</p> <p>Jawab</p> <p>SOUND OFF</p>	<p>A: Judul evaluasi B: Judul evaluasi 1 C: Teks soal D: Tombol navigasi maju ke navigasi 2</p>	<p>Keterangan:</p>

 <p>MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Mengapresiasi Teks Cerita Pendek</p> <p>Petunjuk Kompetensi Bahan Ajar Evaluasi Kepustakaan Profil</p> <p>Evaluasi Evaluasi 2</p> <p>A B C D</p> <p>SOUND OFF </p>	<p>Keterangan:</p> <p>A: Judul evaluasi 2</p> <p>B: Teks soal 1</p> <p>C: Teks soal 2</p> <p>D: Tombol navigasi kembali ke evaluasi 1</p>	
 <p>MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Mengapresiasi Teks Cerita Pendek</p> <p>Petunjuk Kompetensi Bahan Ajar Evaluasi Kepustakaan Profil</p> <p>Kepustakaan Teks kepustakaan</p> <p>A B</p> <p>SOUND OFF </p>	<p>Keterangan:</p> <p>A: Judul kepustakaan</p> <p>B: Daftar pustaka</p>	

Petunjuk

Kompetensi

Bahan Ajar

Evaluasi

Kepustakaan

Profil

Profil Penyusun Media

Biodata

Pendidikan Bahasa dan Sastra Bahasa Indonesia

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Profil Pengembang Media

Profil Dosen Pembimbing 1

Profil Dosen Pembimbing 2

SOUND OFF

A

B

C

D

E

F

G

Keterangan:

A: Judul profil penyusun media

B: Foto profil

C: Biodata penyusun

D: Identitas penyusun

E: Profil pengembang media

F: Profil dosen pembimbing 1

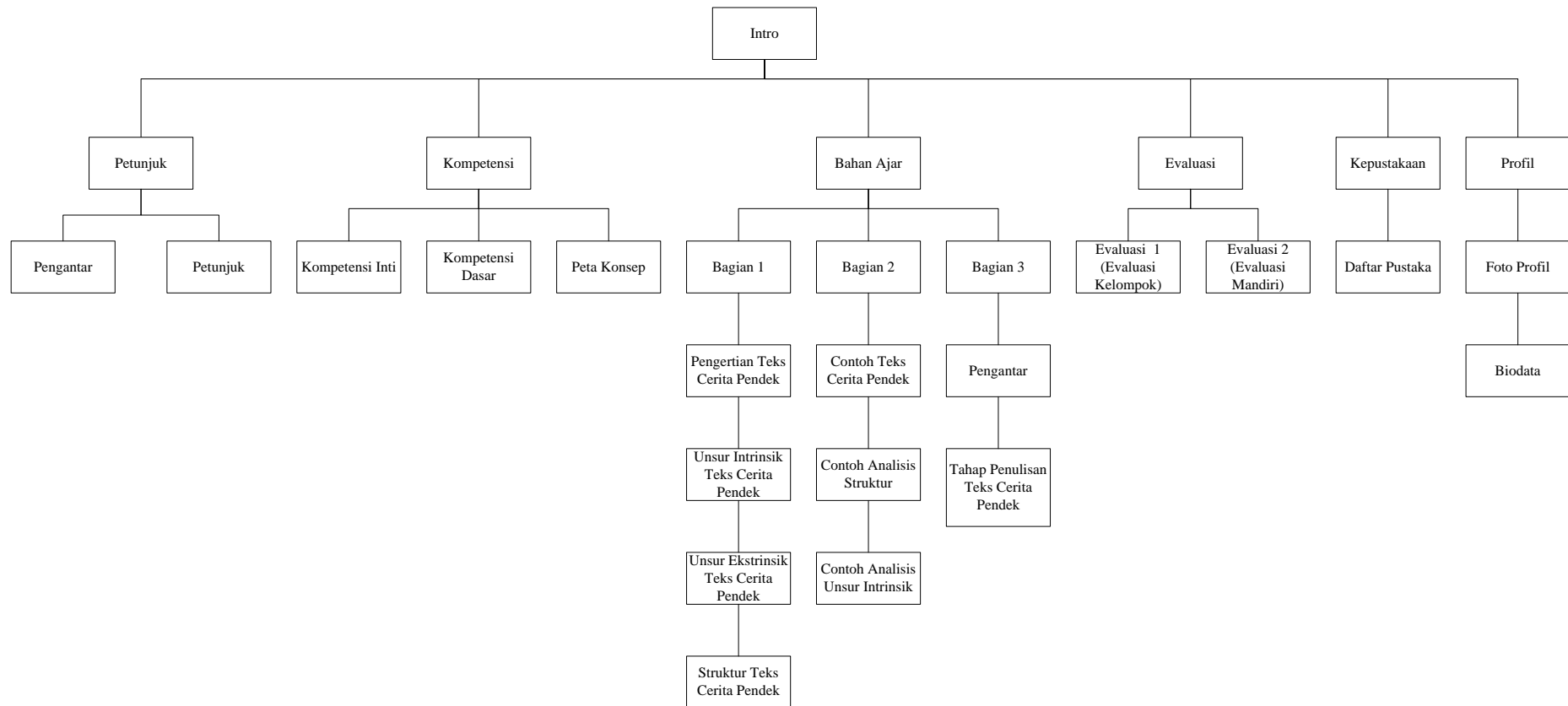
G: Profil dosen pembimbing 2

Tampilan profil

LAMPIRAN 3

Flowchart Media Pembelajaran

FLOWCHART MEDIA PEMBELAJARAN



LAMPIRAN 4

Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap I

Lembar Evaluasi

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen dengan *Adobe Flash CS 5* pada Kelas XI SMA Negeri 1 Kedungreja

Ditujukan untuk Ahli Materi

Materi Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kompetensi Inti : 4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan yang dipelajarinya di Sekolah secara mandiri bertindak secara efektif dan kreatif serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Sasaran : Siswa SMA

Kelas/ Semester : XI/ 1

Evaluator : Kusmarwanti, SS., M.Pd., M.A.

Hari/ Tanggal : Senin, 3 November 2014

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran yang saya kembangkan. Kritik dan saran dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Saya berharap bapak bersedia memberikan evaluasi terhadap media pembelajaran yang saya kembangkan ini sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh ahli materi. Kriteria penilaian dibagi menjadi dua komponen yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi.
2. Mohon ibu memberi penilaian "Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerpen dengan *Adobe Flash CS 5* pada Kelas XI SMA Negeri 1 Kedungreja" dengan cara memberi tanda √ pada tiap kolom dibawah angka 1,2, 3, atau 4.
3. Jika perlu, mohon diberikan komentar, kritik, atau saran mengenai media pembelajaran yang saya kembangkan guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut pada kolom yang disediakan.

Contoh:

No.	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Abc.....				√	Abc.....

Keterangan:

- 1 = Tidak Layak
 2 = Kurang Layak
 3 = Layak
 4 = Sangat Layak

Atas kesediaan ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi

1. Aspek Pembelajaran

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti		✓			
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar			✓		Materi kurang jelas / tepat untuk menulis cerpen
3	Kejelasan petunjuk belajar		✓			Petunjuk tidak hanya terkait dg tombol-tombol dalam media, tetapi juga dikaitkan dg pembelajaran
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan uraian materi dan evaluasi		✓			
5	Ketepatan bentuk uraian materi, contoh-contoh, dan evaluasi		✓			Contoh cerpen tampilkan, pilih cerpen yang baik, evaluasi tidak jelas
6	Kemudahan petunjuk belajar dan petunjuk mengerjakan soal evaluasi		✓			

		1	2	3	4	
7	Pemberian umpan balik terhadap jawaban siswa		✓			
8	Pembahasan yang diberikan dalam evaluasi		✓			Berilah pembahasan shg media ini bisa digunakan secara mandiri
9	Membantu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan			✓		
10	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten			✓		

2. Aspek Isi

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kebenaran uraian materi		✓			
2	Kedalaman materi		✓			Beberapa bagian materi perlu dipertajam
3	Kejelasan uraian materi		✓			Beberapa materi perlu dijelaskan lebih detail

		1	2	3	4	
4	Kemudahan dalam pemahaman materi			✓		
5	Kemenarikan penyajian materi			✓		
6	Pemaparan materi yang logis			✓		
7	Kesesuaian contoh dengan materi		✓			Contoh kerpen beberapa bagian tidak terkait dg materi
8	Kesesuaian evaluasi dengan materi		✓			
9	Kesesuaian materi dengan kompetensi belajar			✓		
10	Kualitas bentuk evaluasi dan penilaiannya		✓			Evaluasi dan penilaian tidak jelas
11	Kecukupan materi dan evaluasi untuk pencapaian kompetensi		✓			

Komentar/Saran

Perbaiki media ini sesuai masukan dalam instrumen ini
dan sesuai dengan diskusi yang pernah dilakukan

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 21 November 2014

Evaluator



Kusmarwanti, SS., M.Pd., M.A.
NIP 19770923 200501 2 001

LAMPIRAN 5

Lembar Evaluasi Ahli Media Tahap I

Lembar Evaluasi

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen dengan Adobe Flash CS 5 pada kelas XI SMA Negeri 1 Kedungreja.

Ditujukan untuk Ahli Media

Materi Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kompetensi Inti : 4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan yang dipelajarinya di Sekolah secara mandiri bertindak secara efektif dan kreatif serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Sasaran : Siswa SMA

Kelas/ Semester : XI/ 1

Evaluator : Beniati Lestyarini, M.Pd.

Hari/ Tanggal : Rabu/ 1 Oktober 2014

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli media terhadap multimedia pembelajaran yang saya kembangkan. Kritik dan saran dari ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran yang saya kembangkan. Saya berharap ibu bersedia memberikan evaluasi terhadap multimedia pembelajaran yang saya kembangkan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media. Kriteria penilaian dibagi menjadi dua komponen yaitu, aspek tampilan dan aspek pemrograman.
2. Mohon ibu memberi penilaian mengenai ” Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Cerpen dengan Adobe Flash CS 5 pada kelas XI SMA Negeri 1 Kedungreja” dengan cara memberi tanda √ pada tiap kolom dibawah angka 1, 2, 3, atau 4.
3. Jika perlu, mohon berikan komentar, kritik, atau saran mengenai multimedia pembelajaran yang dikembangkan guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran tersebut pada kolom yang disediakan.

Contoh:

No.	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Abc.....				√	Abc.....

Keterangan :

1. = Tidak layak
2. = Kurang layak
3. =Layak
4. =Sangat Layak

Instrument Penilaian untuk Ahli Media

1. Aspek Tampilan

No.	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>				✓	
2.	Komposisi dan kombinasi warna <i>template</i>				✓	
3.	Keserasian warna <i>background</i> dengan warna tulisan		✓	✓		beberapa kata revisi warna
4.	Ketepatan pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf			✓		
5.	Ketepatan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan		✓			siap coba.
6.	Ketepatan pemilihan latar music				✓	
7.	Sajian animasi				✓	tambah background.
8.	Ketepatan ukuran tombol dan penempatannya			✓		
9.	Kejelasan audio dalam sajian contoh-contoh materi dan evaluasi			✓		

2. Aspek Pemrograman

No.	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program		✓	✓		direvisi slide petunjuk penggunaan
2.	Kemudahan penggunaan			✓		
3.	Kemudahan navigasi		✓			revisi di evaluasi
4.	Kemudahan penggunaan tombol			✓		
5.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media			✓		
6.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa				✓	

Komentar/saran

Bagus, perlu revisi di beberapa tampilan.
Tambah aspek peran media thd pemahaman materi

Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 25 September 2014

Evaluator



Beniati Lestyarini, M.Pd.

NIP 19860527 200812 2 002

LAMPIRAN 6

Analisis Data Validasi Ahli Materi Tahap I

Analisis Data Validasi Ahli Materi Tahap I

A. Komponen Aspek Pembelajaran

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	Rata-rata
Skor	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	23	2,30

Ket:

1. Nilai Tertinggi : $4 \times 10 = 40$

Nilai Terendah : $1 \times 10 = 10$

2. Rata-rata : 2,30

3. Rerata Persentase = $\text{Jumlah} : \text{Nilai Tertinggi} \times 100\%$
 $= 23 : 40 \times 100\%$
 $= 57,50\%$

B. Komponen Aspek Isi

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Jumlah	Rata-rata
Skor	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	26	2,36

Ket:

1. Nilai Tertinggi : $4 \times 11 = 44$

Nilai Terendah : $1 \times 11 = 11$

2. Rata-rata : 2,36

3. Rerata Persentase = $\text{Jumlah} : \text{Nilai Tertinggi} \times 100\%$
 $= 26 : 44 \times 100\%$
 $= 59,09\%$

LAMPIRAN 7

Analisis Data Validasi Ahli Media Tahap I

Analisis Data Validasi Ahli Media Tahap I

A. Komponen Aspek Tampilan

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Jumlah	Rata-rata
Skor	4	4	2	3	2	4	4	3	3	29	3,22

Ket:

1. Nilai Tertinggi : $4 \times 9 = 36$

Nilai Terendah : $1 \times 9 = 9$

2. Rata-rata : 3,22

3. Rerata Persentase = $\text{Jumlah} : \text{Nilai Tertinggi} \times 100$
 $= 29 : 36 \times 100$
 $= 80,56\%$

B. Komponen Aspek Pemograman

No	1	2	3	4	5	6	Jumlah	Rata-rata
Skor	2	3	2	3	3	4	17	2,83

Ket:

1. Nilai Tertinggi : $4 \times 6 = 24$

Nilai Terendah : $1 \times 6 = 6$

2. Rata-rata : 2,83

3. Rerata Persentase = $\text{Jumlah} : \text{Nilai Tertinggi} \times 100$
 $= 17 : 24 \times 100$
 $= 70,83\%$

LAMPIRAN 8

Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap II

Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi

1. Aspek Pembelajaran

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti				✓	
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar				✓	
3	Kejelasan petunjuk belajar				✓	
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan uraian materi dan evaluasi				✓	
5	Ketepatan bentuk uraian materi, contoh-contoh, dan evaluasi				✓	
6	Kemudahan petunjuk belajar dan petunjuk mengerjakan soal evaluasi				✓	

		1	2	3	4	
7	Pemberian umpan balik terhadap jawaban siswa			✓		
8	Pembahasan yang diberikan dalam evaluasi				✓	
9	Membantu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan				✓	
10	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten				✓	

2. Aspek Isi

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kebenaran uraian materi				✓	
2	Kedalaman materi				✓	
3	Kejelasan uraian materi				✓	

		1	2	3	4	
4	Kemudahan dalam pemahaman materi				✓	
5	Kemenarikan penyajian materi				✓	
6	Pemaparan materi yang logis				✓	
7	Kesesuaian contoh dengan materi			✓		
8	Kesesuaian evaluasi dengan materi			✓		
9	Kesesuaian materi dengan kompetensi belajar				✓	
10	Kualitas bentuk evaluasi dan penilaiannya			✓		
11	Kecukupan materi dan evaluasi untuk pencapaian kompetensi			✓		

Komentar/Saran

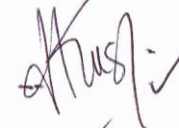
Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 21 November 2014

Evaluator



Kusmarwanti, SS., M.Pd., M.A.
NIP 19770923 200501 2 001

LAMPIRAN 9

Lembar Evaluasi Ahli Media Tahap II

Instrument Penilaian untuk Ahli Media

1. Aspek Tampilan

No.	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>				✓	
2.	Komposisi dan kombinasi warna			✓		
3.	Keserasian warna <i>background</i> dengan warna tulisan				✓	
4.	Ketepatan pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf			✓		
5.	Ketepatan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan			✓		
6.	Ketepatan pemilihan latar musik			✓		
7.	Sajian animasi				✓	
8.	Ketepatan ^{tan} ukuran tombol dan penempatannya			✓		
9.	Kejelasan audio dalam sajian contoh-contoh materi dan evaluasi			✓		

2. Aspek Pemrograman

No.	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program			✓		
2.	Kemudahan penggunaan				✓	
3.	Kemudahan navigasi			✓		
4.	Kemudahan penggunaan tombol				✓	
5.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media			✓		
6.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa				✓	

3. Peran Media dalam Membantu Pemahaman Materi

No.	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Gambar animasi yang mendukung aperspsi				✓	
2.	Kemudahan petunjuk penggunaan pemahaman materi dari template/ slide			✓		

3.	Ketepatan bagan dalam satu <i>layer</i> bukan <i>hyperlink</i>				✓	
4.	Media tidak menimbulkan persepsi ganda				✓	
5.	Ketepatan pemilihan <i>video clip</i>				✓	

Komentar/saran

Sudah layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk penelitian.

Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan :

- ①. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 2 Oktober 2014

Evaluator



Beniati Lestyarini, M.Pd

NIP 1986027 200812 2 002

LAMPIRAN 10

Analisis Data Validasi Ahli Materi Tahap II

Analisis Data Validasi Ahli Materi Tahap II

A. Komponen Aspek Pembelajaran

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	Rata-rata
Skor	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	3,90

Ket:

1. Nilai Tertinggi : $4 \times 10 = 40$

Nilai Terendah : $1 \times 10 = 10$

2. Rata-rata : 3,90

3. Rerata Persentase = Jumlah : Nilai Tertinggi $\times 100\%$

$$= 39 : 40 \times 100\%$$

$$= 97,50\%$$

B. Komponen Aspek Isi

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Jumlah	Rata-rata
Skor	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	40	3,63

Ket:

1. Nilai Tertinggi : $4 \times 11 = 44$

Nilai Terendah : $1 \times 11 = 11$

2. Rata-rata : 3,63

3. Rerata Persentase = Jumlah : Nilai Tertinggi $\times 100\%$

$$= 40 : 44 \times 100\%$$

$$= 90,90\%$$

LAMPIRAN 11

Analisis Data Validasi Ahli Media Tahap II

Analisis Data Validasi Ahli Media Tahap II

A. Komponen Aspek Tampilan

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Jumlah	Rata-rata
Skor	4	3	4	3	3	3	4	3	3	30	3,33

Ket:

1. Nilai Tertinggi : $4 \times 9 = 36$

Nilai Terendah : $1 \times 9 = 9$

2. Rata-rata : 3,33

3. Rerata Persentase = Jumlah : Nilai Tertinggi $\times 100\%$

= $30 : 36 \times 100\%$

= 83,33 %

B. Komponen Aspek Pemograman

No	1	2	3	4	5	6	Jumlah	Rata-rata
Skor	3	4	3	4	3	4	21	3,50

Ket:

1. Nilai Tertinggi : $4 \times 6 = 24$

Nilai Terendah : $1 \times 6 = 6$

2. Rata-rata : 3,50

3. Rerata Persentase

= Jumlah : Nilai Tertinggi

$\times 100\%$

= $21 : 24 \times 100\%$

= 87,50%

C. Komponen Peran Media terhadap Pemahaman Materi

No	1	2	3	4	5	Jumlah	Rata-rata
Skor	4	3	4	4	4	19	3,80

Ket:

1. Nilai Tertinggi : $4 \times 5 = 20$

Nilai Terendah : $1 \times 5 = 5$

2. Rata-rata : 3,80

3. Rerata Persentase = Jumlah : Nilai Tertinggi $\times 100\%$

= $19 : 20 \times 100\%$

= 95,00%

LAMPIRAN 12

Lembar Evaluasi Guru Bahasa Indonesia

Tingkat SMA Kelas XI

Lembar Evaluasi

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 5* pada Kelas XI SMA Negeri 1 Kedungreja Kabupaten Cilacap untuk Kurikulum 2013.

Ditujukan untuk Ahli Media

Materi Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar : 3.1 memahami struktur dan kaidah teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan ulasan/review film/drama baik melalui lisan maupun tulisan.

4.1 menginterpretasi makna teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan ulasan/review film/drama baik melalui lisan maupun tulisan.

4.2 memproduksi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan ulasan/review film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan.

Sasaran : Siswa SMA

Kelas/ Semester : XI/ 1

Evaluator : Sumarsih, S.Pd

Hari/ Tanggal : 28 November 2014

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai guru bahasa Indonesia terhadap multimedia pembelajaran yang saya kembangkan. Kritik dan saran dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran yang saya kembangkan. Saya berharap ibu bersedia memberikan evaluasi terhadap multimedia pembelajaran yang saya kembangkan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh guru bahasa Indonesia. Kriteria penilaian dibagi menjadi dua komponen yaitu, aspek pembelajaran, aspek isi, aspek peran media dalam membantu pemahaman materi, aspek tampilan dan aspek pemrograman.
1. Mohon ibu memberi penilaian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 5* pada Kelas

XI SMA Negeri 1 Kedungreja Kabupaten Cilacap untuk Kurikulum 2013” dengan cara memberi tanda √ pada tiap kolom dibawah angka 1, 2, 3, atau 4.

2. Jika perlu, mohon berikan komentar, kritik, atau saran mengenai multimedia pembelajaran yang dikembangkan guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran tersebut pada kolom yang disediakan.

Contoh:

No.	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Abc.....				√	Abc.....

Keterangan :

1. = Tidak layak
2. = Kurang layak
3. =Layak
4. =Sangat Layak

Atas kesediaan ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Instrument Penilaian untuk Guru Bahasa Indonesia

1. Aspek Tampilan

No.	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>				✓	
2.	Komposisi dan kombinasi warna				✓	
3.	Keserasian warna <i>background</i> dengan warna tulisan				✓	
4.	Ketepatan pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf			✓		
5.	Ketepatan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan			✓		
6.	Ketepatan pemilihan latar musik				✓	
7.	Sajian animasi				✓	
8.	Ketepatan ukuran tombol dan penempatannya				✓	
9.	Kejelasan audio dalam sajian contoh-contoh materi dan evaluasi				✓	

2. Aspek Pemrograman

No.	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan program				✓	
2.	Kemudahan penggunaan				✓	
3.	Kemudahan navigasi				✓	
4.	Kemudahan penggunaan tombol				✓	
5.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media				✓	
6.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa				✓	

3. Peran Media dalam Membantu Pemahaman Materi

No.	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Gambar animasi yang mendukung aperspsi				✓	
2.	Kemudahan petunjuk penggunaan			✓		

3.	Ketepatan bagan dalam satu <i>layer</i> bukan <i>hyperlink</i>			✓		
4.	Media tidak menimbulkan persepsi ganda				✓	
5.	Ketepatan pemilihan <i>video clip</i>				✓	

4. Aspek Pembelajaran

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti				✓	
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar				✓	
3	Kejelasan petunjuk belajar			✓		

4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan uraian materi dan evaluasi				✓	
5	Ketepatan bentuk uraian materi, contoh-contoh, dan evaluasi			✓		
6	Kemudahan petunjuk belajar dan petunjuk mengerjakan soal evaluasi			✓		
7	Pemberian umpan balik terhadap jawaban siswa				✓	
8	Pembahasan yang diberikan dalam evaluasi				✓	
9	Membantu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan			✓		
10	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten			✓		

5. Aspek Isi

No	Kriteria yang Dinilai	Skala				Komentar
		1	2	3	4	

1	Kebenaran uraian materi				✓	
2	Kedalaman materi				✓	
3	Kejelasan uraian materi				✓	
4	Kemudahan dalam pemahaman materi			✓		
5	Kemenarikan penyajian materi			✓		
6	Pemaparan materi yang logis			✓		
7	Kesesuaian contoh dengan materi				✓	
8	Kesesuaian evaluasi dengan materi			✓		
9	Kesesuaian materi dengan kompetensi belajar				✓	

10	Kualitas bentuk evaluasi dan penilaiannya			✓		
11	Kecukupan materi dan evaluasi untuk pencapaian kompetensi			✓		

Komentar/saran

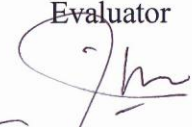
Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Cilacap, 28 November 2014

Evaluator


(Sumarsih, S.Pd.)

NIP

LAMPIRAN 13

Analisis Data Validasi Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMA
Kelas XI

Ket:

1. Nilai Tertinggi : $4 \times 6 = 24$

Nilai Terendah : $1 \times 6 = 6$

2. Rata-rata : 4,00

3. Rerata Persentase = Jumlah : Nilai

Tertinggi $\times 100$

$= 24 : 6 \times 100$

$= 100\%$

E. Komponen Peran Media Terhadap Pemahaman Materi

No	1	2	3	4	5	Jumlah	Rata-rata
Skor	4	3	3	4	4	18	3,60

Ket:

1. Nilai Tertinggi : $4 \times 5 = 20$

Nilai Terendah : $1 \times 5 = 5$

2. Rata-rata : 3,60

3. Rerata Persentase = Jumlah : Nilai

Tertinggi $\times 100$

$= 18 : 20 \times 100$

$= 90,00\%$

LAMPIRAN 14

Transkrip Materi Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks
Cerita Pendek Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 5*
Pada Kelas XI SMA Negeri 1 Kedungreja Kabupaten Cilacap
untuk Kurikulum 2013

TRANSKRIP MEDIA PEMBELAJARAN

MENGAPRESIASI TEKS CERITA PENDEK

PENDAHULUAN

Berdasarkan Kurikulum 2013 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014, materi mengapresiasi teks cerita pendek dengan pemodelan teks disampaikan pada kelas XI. Adapun kompetensi inti dan kompetensi dasarnya adalah sebagai berikut.

Kompetensi Inti

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan jujur menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural, pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan

mengembangkan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar

3.1 Memahami struktur dan kaidah teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan ulasan/ reviu film/ drama baik melalui lisan maupun tulisan.

4.1 Menginterpretasi makna teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan ulasan/ reviu film/ drama baik melalui lisan maupun tulisan.

4.2 memproduksi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan ulasan/ reviu film/ drama baik melalui lisan maupun tulisan.

MATERI

Materi Bagian 1

1. Pengertian Teks Cerita Pendek

Cerpen sesuai dengan namanya adalah cerita pendek. Akan tetapi, beberapa ukuran panjang pendek itu memang tidak ada aturannya. Selain itu, dikatakan juga bahwa cerpen adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam yang kiranya tak mungkin dilakukan untuk sebuah novel.

2. Unsur Intrinsik Teks Cerita Pendek

Berikut ini merupakan unsur-unsur pembangun fiksi seperti yang disebutkan oleh Stanton via Wiyatmi (2009:30).

8) Tokoh

Tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah fiksi. Tokoh dalam fiksi merupakan ciptaan pengarang, meskipun dapat juga merupakan gambaran dari orang-orang yang hidup di alam nyata.

9) Alur

Alur atau plot adalah rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan kausalitas. Secara garis besar alur dibagi menjadi tiga bagian, yaitu awal, tengah, akhir.

10) Latar

Latar dalam fiksi dibedakan menjadi tiga macam, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Latar tempat berkaitan dengan geografis, latar waktu berkaitan dengan masalah waktu maupun historis, latar sosial berkaitan dengan kehidupan masyarakat.

11) Judul

Judul sering kali mengacu pada tokoh, latar, tema, maupun kombinasi dari berbagai unsur tersebut. Judul merupakan hal pertama yang mudah dikenal oleh pembaca karena sampai saat ini tidak ada karya yang tanpa judul.

12) Sudut Pandang

Sudut pandang atau *point of view* memisahkan siapa yang bercerita. Sudut pandang dibedakan menjadi sudut pandang orang pertama dan orang ketiga.

13) Gaya dan nada

Gaya (gaya bahasa) merupakan cara pengungkapan seseorang yang khas bagi seorang pengarang. Gaya meliputi penggunaan diksi (pilihan kata), imajeri

(citraan), dan sintaksis (pilihan pola kalimat). Nada berhubungan dengan pilihan gaya untuk mengekspresikan sikap tertentu.

14) Tema

Tema merupakan makna cerita. Tema pada dasarnya merupakan sejenis komentar terhadap subjek atau pokok masalah, baik secara eksplisit maupun implisit.

3. Unsur Ekstrinsik Teks Cerita Pendek

Selain unsur intrinsik, unsur lain yang terdapat dalam teks cerita pendek menurut Yustinah, (2014:4) adalah unsur ekstrinsik yang dijelaskan sebagai berikut.

- 6) Latar belakang penciptaan teks cerita pendek
- 7) Keadaan sosial budaya penulis
- 8) Agama penulis
- 9) Pendidikan penulis
- 10) Hal-hal yang mempengaruhi kehidupan dan cara pikir penulis.

4. Struktur Teks Cerita Pendek

Menurut Yustimah, (2014: 4) memaparkan bahwa struktur teks cerita pendek adalah sebagai berikut.

7) Abstrak

Abstrak ialah paragraf pertama teks cerita pendek yang mengesankan. Teks cerita pendek yang menarik mempunyai kriteria paragraf pertamanya mengesankan baik dari segi isi maupun gaya bahasa.

8) Orientasi

Orientasi ialah bagian yang menunjukkan awal kejadian cerita atau latar belakang terjadinya peristiwa. Biasanya, penulis bercerita dengan terperinci di bagian ini.

9) Komplikasi

Komplikasi ialah kondisi saat mulai timbul konflik antara tokoh utama dengan tokoh lain. Konflik itu perlahan-lahan menanjak sampai klimaks.

10) Resolusi

Resolusi ialah kondisi saat konflik mengarah pada putusan atau keputusan pendapat berupa permintaan atau tuntutan yang diterapkan oleh tokoh utama. Pada bagian ini, tiap pelaku menyadari perannya hingga mengarah pada evaluasi.

11) Evaluasi

Evaluasi ialah bagian tiap tokoh mengevaluasi konflik yang terjadi supaya tidak berulang kembali.

12) Koda

Koda ialah situasi unik yang digambarkan berupa akhir cerita. Ada yang berakhir dengan kesedihan ada juga yang berakhir dengan kegembiraan.

Materi Bagian 2

1. Contoh Teks Cerita Pendek

Teks Cerita pendek yang digunakan dalam pembelajarn adalah “Tikus dan Manusia” Karya Jacob Sumardjo

TIKUS DAN MANUSIA

Jacob Sumardjo

Entah bagaimana caranya tikus itu memasuki rumah kami tetap sebuah misteri. Tikus berpikir secara tikus dan manusia berpikir secara manusia, hanya manusia-tikus yang mampu membongkar misteri ini. Semua lubang di seluruh rumah kami tutup rapat (sepanjang yang kami temukan), namun tikus itu tetap masuk rumah. Rumah kami dikelilingi kebun kosong yang luas milik tetangga. Kami menduga tikus itu adalah tikus kebun. Tubuhnya cukup besar dan bulunya hitam legam.

Pertama kali kami menyadari kehadiran penghuni rumah yang tak diundang, dan tak kami ingini itu, ketika saya tengah menonton film-video *The End of the Affair* yang dibintangi Ralph Fiennes dan Julianne Moore, seorang diri, sementara istri telah mendengkur kecapaian di kamar. Waktu tiba pada adegan panas pasangan selingkuh Fiennes dan Julianne, tengah bugil di ranjang, yang membuat saya menahan napas dan pupil mata melebar, tiba-tiba kaki saya diterjang benda dingin yang meluncur ke arah televisi, dan saya lihat tikus hitam besar itu berlari kencang bersembunyi di balik rak buku. Jantung saya nyaris copot, darah naik ke kepala akibat terkejut, dan otomatis kedua kaki saya angkat ke atas.

Baru kemudian muncul kemarahan dan dendam saya. Saya mencari semacam tongkat di dapur, dan hanya saya temukan sapu ijuk. Sapu itu saya balik memegangnya dan menuju ke arah balik rak buku. Tangan saya amat kebetul memukul habis itu tikus. Namun, tak saya lihat wujud benda apa pun di sana. Mungkin begejil item telah masuk rak bagian bawah di mana terdapat lubang untuk memasukkan kabel-kabel pada televisi. Untuk memeriksanya, saya harus mematikan televisi dulu yang ternyata masih menayangkan adegan panas pasangan intelektual Inggris itu. Saya takut kalau tikus keparat itu menyerang saya tiba-tiba. Imigran gelap rumah itu saya biarkan selamat dahulu.

Saya tidak pernah menceritakan keberadaan tikus itu kepada istri saya yang pembenci tikus, sampai pada suatu hari istri saya yang justru memberitahukan kepada saya adanya tikus tersebut. Berita itu begitu pentingnya melebihi kegawatan masuknya teroris di kampung kami.

“Pak, rumah kita kemasukan tikus lagi! Besar sekali! Item!”

“Di mana Mamah lihat?”

“Di dapur, lari dari rak piring menuju belakang kulkas!” Istri saya cemas luar biasa, menahan napas, sambil mengacung-acungkan pisau dapur ke arah kulkas di dapur.

“Sudah satu tahun enggak ada tikus. Rumah sudah bersih. Mengapa tikus masuk rumah kita? Tetangga jauh. Dari mana tikus itu?”

“Itu tikus kebun, Mah,” jawab saya santai sambil mengembalikan buku Nietzsche ke rak buku.

“Jangan santai-santai saja, Pah, cepat lihat kolong kulkas!”

Wah, situasi semakin gawat. Saya memenuhi perintah istri saya dengan menyalakan senter ke bagian kolong kulkas. Tidak ada apa pun. Tikus keparat! Ke mana dia menghilang?

Sejak itu istri saya amat ketat menjaga kebersihan. Semua piring di rak dibungkus kain, juga tempat sendok. Tudung saji diberati dengan ulekan agar tikus tidak bisa menerobos masuk untuk menggasak makanan sisa. Gelas bekas saya minum nescafe-cream malam hari harus ditutup rapat. Tempat sampah ditutupi pengki penadah sampah sambil diberati batu. Strategi kami adalah semua tempat makanan ditutup rapat-rapat sehingga tikus tak akan bisa menerobos.

Istri saya memesan dibelikan lem tikus paling andal, yakni merek Fox. Selembar kertas minyak tebal dilumuri lem tikus oleh istri saya dan di tengah-tengah lumeran lem itu ditaruh ampela ayam bagian makan malam saya. Jebakan lem tikus ditaruh di kaki kulkas. Pada malam itu, ketika istri saya tengah asyik menonton sinetron “Cinta Kamila”, yang setiap malam setengah sembilan selalu menangis itu, istri saya tiba-tiba berteriak memanggil saya yang sedang mengulangi membaca Filsafat Nietzsche di kamar kerja, bahwa si tikus terperangkap. Saya segera menutup buku dan lari ke dapur menyusul istri. Benar, seekor tikus hitam sedang meronta-ronta melepaskan diri dari kertas yang berlem itu.

“Mana pukul besi?!” saya panik mencari pukul besi yang entah disimpan di mana di dapur itu.

“Jangan dipukul, Pah!”

“Lalu bagaimana?” Saya menjawab mendongkol.

“Selimuti dengan kertas koran. Bungkus rapat-rapat. Digulung supaya seluruh lem lengket ke badannya.”

“Lalu diapakan?” Saya semakin dongkol.

“Buang di tempat sampah!”

“Aah, mana pukul besi?” Kedongkolan memuncak.

“Nanti darahnya ke mana-mana! Bungkus saja rapat-rapat!”

Saya mengalah. Ketika tikus itu akan saya tutupi kertas koran, matanya kuyu penuh ketakutan memandang saya. Ah persetan! Saya menekan rasa belas kasihan saya. Tikus

saya bungkus rapat-rapat, lalu saya buang di tong sampah di depan rumah, sambil tak lupa memenuhi perintah istri saya agar penutupnya diberati batu.

Siang harinya sepulang dari mengajar, istri saya terbata-bata memberi tahu saya bahwa tikus itu lepas ketika Mang Maman tukang sampah mau menuangkan sampah ke gerobaknya. Cerita Mang Maman, ada tikus meloncat dari gerobak sampahnya dan lari ke kebun sebelah dengan terbungkus kertas coklat. Cerita lepasnya tikus ini beberapa hari kemudian diperkuat oleh Bi Nyai, pembantu kami, bahwa dia melihat tikus hitam yang belang-belang kulitnya.

Geram juga saya, dan diam-diam saya membeli dua jebakan tikus. Ketika mau saya pasang malam harinya, istri saya keberatan.

“Darahnya ke mana-mana,” katanya.

“Ah, gampang, urusan saya. Kalau kena lantai, saya akan pel pakai karbol,” jawabku.

Istri saya mengalah, dan rupanya merasa punya andil bersalah juga. Coba kalau tikus itu dulu kupukul kepalanya, tentu beres.

Pada waktu subuh istri membangunkan saya.

“Tikusnya kena, Pah!”

Memang benar, seekor tikus hitam terjepit jebakan persis pada lehernya. Darah tak banyak keluar. Ketika saya amati dari dekat, ternyata bukan tikus yang kulitnya sudah belang-gundul.

“Ini bukan tikus yang lepas itu, Mah!”

“Masa?” Ia mendekat mengamati.

“Kalau begitu ada tikus lain.”

“Mungkin ini istrinya,” celetukku.

Ketika mau saya lepas dari jebakan, istri saya melarangnya.

“Buang saja ke tempat sampah dengan jebakannya.”

Rasa tidak aman masih menggantung di rumah kami. Tikus belang itu masih hidup. Dendam kami belum terbalas. Berhari-hari kemudian kami memasang lagi lem tikus dengan berganti-ganti umpan, seperti sate ayam, sate kambing, ikan jambal kegemaran saya, sosis, namun tak pernah berhasil menangkap si belang. Bibi mengusulkan agar dikasih umpan ayam bakar. Saya membeli sepotong ayam bakar di restoran padang yang paling ramai dikunjungi orang. Sepotong kecil paha ayam itu dipasang istri saya di tengah lumeran lem Fox, sisanya saya pakai lauk makan malam.

Gagasan Bi Nyai ternyata ampuh. Seekor tikus menggeliat-geliat melepaskan diri dari karton tebal yang dilumuri lem. Tikus itu benar-benar musuh istri saya, di beberapa bagian badannya sudah tidak berbulu. Kasihan juga melihat sorot matanya yang memelas seolah minta ampun.

“Mah, cepat ambil pukul besinya.”

Istri saya mengambil pukul besi di dapur dan diberikan kepada saya. Ketika mau saya hantam kepalanya, istri saya melarang sambil berteriak.

“Tunggu dulu! Pukul besinya dibungkus koran dulu. Kepala tikus juga dibungkus koran. Darahnya bisa enggak ke mana-mana!”

Begitu jengkelnya saya kepada istri yang tidak pernah belajar bahwa tikus yang meronta-ronta itu bisa lepas lagi.

“Cepat sana cari koran!” bentakku jengkel.

“Kenapa sih marah-marah saja?” sahut istri saya dongkol juga. Saya diam saja, tetapi cukup tegang mengawasi tikus yang meronta-ronta semakin hebat itu. Kalau dulu berpengalaman lepas, tentu dia bisa lepas juga sekarang.

Akhirnya tikus hitam itu saya hantam tiga kali pada kepalanya. Bangkainya dibuang bibi di tempat sampah.

Beberapa hari setelah itu istri saya mulai kendur ketegangannya. Kalau saya lupa menutup kopi nescafe, biasanya dia marah-marah kalau bekas kopi susu itu dijilati tikus, tetapi sekarang tidak mendengar lagi sewotnya. Begitulah kedamaian rumah kami mulai nampak, sampai pada suatu pagi istri saya mendengar sayup-sayup cicit-cicit bayi tikus! Inilah gejala perang baratayuda akan dimulai lagi di rumah kami.

“Harus kita temukan sarangnya! Bayi-bayi tikus itu kelaparan ditinggal kedua orangtuanya. Kalau mati bagaimana? Kalau mereka hidup, rumah kita menjadi rumah tikus!” kata istri.

Lalu kami melakukan pencarian besar-besaran. Bagian-bagian tersembunyi di rumah kami obrak-abrik, namun bayi-bayi tikus tidak ketemu. Bayi-bayi itu juga tidak kedengaran tangisnya lagi. “Mungkin ada di para-para. Tapi bagaimana naiknya?” kata saya.

“Nunggu Mang Maman kalau ambil sampah siang,” kata istri.

Ketika Mang Maman mau mengambil sampah di depan rumah, bibi minta kepadanya untuk naik ke para-para mencari bayi-bayi tikus.

“Di sebelah mana, Bu?” tanya Mang Maman.

“Tadi hanya terdengar di dapur saja. Mungkin di atas dapur ini atau dekat-dekat sekitar situ,” sahut istri saya.

Sekitar setengah jam kemudian Mang Mamang berteriak dari para-para bahwa bayi-bayi tikus itu ditemukan. Mang Maman membawa bayi-bayi itu di kedua genggamannya sambil menuruni tangga.

“Ini Bu ada lima. Satu bayi telah mati, yang lain sudah lemas. Lihat, napas mereka sudah tersengal-sengal.”

Istri saya bergidik menyaksikan bayi-bayi tikus merah itu.

“Bunuh dan buang ke tempat sampah Mang” kata istri saya.

“Ah, jangan Bu, mau saya bawa pulang.”

“Mau memelihara tikus?” tanya istri saya heran.

“Ah ya tidak Bu. Bayi-bayi tikus ini dapat dijadikan obat kuat,” jawab Mang Maman sambil meringis.

“Obat kuat? Bagaimana memakannya?”

“Ya ditelan begitu saja. Bisa juga dicelupkan ke kecap lebih dulu.”

Setelah memberi upah sepuluh ribu rupiah, istri saya masih terbangong-bengong menyaksikan Mang Maman memasukkan keempat bayi tikus itu ke kedua kantong celananya, sedangkan yang seekor dijinjing dengan jari dan dilemparkan ke gerobak sampahnya.

Tikus-tikus tak terpisahkan dari hidup manusia. Tikus selalu mengikuti manusia dan memakan makanan manusia juga. Meskipun bagi sementara orang, terutama perempuan, tikus-tikus amat menjijikkan, mereka sulit dimusnahkan. Perang melawan tikus ini tidak akan pernah berakhir.

Saya masih menunggu, pada suatu hari istri saya akan terdengar teriaknya lagi oleh penampakan tikus-tikus yang baru.

2. Contoh Analisis Struktur

Analisis Struktur Teks Cerita Pendek “Tikus dan Manusia” karya Jacob Sumardjo

Struktur	Penjelasan
Abstrak	Entah bagaimana caranya tikus itu memasuki rumah kami tetap sebuah misteri. Tikus berpikir secara tikus dan manusia berpikir secara manusia, hanya manusia-tikus yang mampu membongkar misteri ini. (paragraf 1)

Orientasi	Pertama kali kami menyadari kehadiran penghuni rumah yang tak diundang, dan tak kami ingini itu... (paragraf 2) - Saya takut kalau tikus keparat itu menyerang saya tiba-tiba. Imigran gelap rumah itu saya biarkan selamat dahulu. (paragraf 3)
Komplikasi	Saya tidak pernah menceritakan keberadaan tikus itu kepada istri saya yang pembenci tikus, sampai pada suatu hari istri saya yang justru memberitahukan kepada saya adanya tikus tersebut. Berita itu begitu pentingnya melebihi kegawatan masuknya teroris di kampung kami. (paragraf 4)
Resolusi	(Paragraf 5)- “Harus kita temukan sarangnya! Bayi-bayi tikus itu kelaparan ditinggal kedua orangtuanya. Kalau mati bagaimana? Kalau mereka hidup, rumah kita menjadi rumah tikus!” kata istri. (paragraf 22)
Evaluasi	Lalu kami melakukan pencarian besar-besaran. Bagian-bagian tersembunyi di rumah kami obrak-abrik, namun bayi-bayi tikus tidak ketemu. Bayi-bayi itu juga tidak kedengaran tangisnya lagi. “Mungkin ada di para-para. Tapi bagaimana naiknya?” kata saya. “Nunggu Mang Maman kalau ambil sampah siang,” kata istri. (paragraf 23)
Koda	“Ah ya tidak Bu. Bayi-bayi tikus ini dapat dijadikan obat kuat,” jawab Mang Maman sambil meringis. “Obat kuat? Bagaimana memakannya?” “Ya ditelan begitu saja. Bisa juga dicelupkan ke kecap lebih dulu.” (paragraf 25)

3. Contoh Analisis Unsur Teks Cerita Pendek

Analisis Unsur Intrinsik Teks Cerita Pendek “Tikus dan Manusia”

karya Jacob Sumardjo

Unsur Intrinsik	Penjelasan
Tema	<ul style="list-style-type: none"> • Kesadaran Kebersihan
Tokoh dan Perwatakan	<ul style="list-style-type: none"> • Aku sifatnya penyabar, suka kebersihan, dan penurut tapi pada akhirnya ia dapat mengambil keputusan dengan tegas • Istri sifatnya suka kebersihan dan terlalu banyak berpikir • Bi Nyai sifatnya seperti penasihat yang baik (tokoh tritagonis)

	<ul style="list-style-type: none"> • Mang Maman sifatnya penolong walaupun terkadang bersifat konyol
Alur	<p>Alur maju dengan pemaparan sebagai berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tokoh aku menemukan seekor tikus dirumahnya • Istri ternyata telah mengetahui dan menjaga kebersihan lebih ekstra • Berbagai cara telah dilakukan dalam membasmi tikus itu • Induk tikus mati dan pencarian bayi-bayi tikus oleh Mang Maman • Mang Maman memakan bayi tikus hidup-hidup untuk obat kuat
Latar	<ul style="list-style-type: none"> • Waktu : cerita pendek ini digambarkan pada suatu hari yang didominasi kehidupan dirumah. • Tempat : cerita ini terjadi di lingkungan rumah. • Suasana : suasana yang terjadi dalam cerita ini penuh ketegangan.
Amanat	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan pada kita pentingnya menjaga kebersihan • Pantang menyerah
Sudut pandang	<ul style="list-style-type: none"> • Pengarang sebagai orang pertama tunggal. Pelaku sekaligus narator yang menggunakan kata ganti <i>aku</i>.

Materi Bagian 3

1. Pembuka

Berapa buah cerpen yang telah kamu baca? Sebagaimana yang telah kita pelajari sebelumnya teks cerita pendek memiliki karakteristik struktur dan kaidah tersendiri. Tentunya kamu ingin dapat menulis teks cerita pendekmu sendiri yang menarik, bukan?

Teks cerita pendek dapat dibuat berdasarkan peristiwa disekitarmu. Dapat pula dengan mengungkapkan apa yang sedang kamu alami, kamu baca, kamu lihat atau yang kamu bayangkan.

Berikut ini, kita akan belajar cara menulis teks cerita pendek.. Ayo menulis!

2. Tahapan Penulisan Teks Cerita Pendek

Tahapan Penulisan Teks Cerita Pendek

1. Tahap Pramenulis

Pada tahap awal ini kita harus mempersiapkan bahan untuk menulis teks cerita pendek. Pengalaman sendiri dan orang lain, atau apa saja yang kita lihat dapat menjadi bahan isi teks cerita pendek.

2. Tahap menulis Draf

Sekarang kita telah memasuki tahap kedua, pada tahap ini kita menuliskan ke dalam bentuk tulisan kasar ide-ide yang tadi sudah kita gali. Disini kita menulis semua yang sudah dipikirkan tanpa terbebani dengan kaidah kebahasaan dan struktur teks cerita pendek.

3. Tahap Merevisi

Sekarang kita telah sampai tahap merevisi. Pada tahap ini kita harus memperbaiki ulang atau menambahkan ide-ide terhadap tulisan kita. Pada tahapan ini kita harus membaca ulang seluruh draf. Selain itu, kita juga perlu melakukan *sharing* dengan teman, guru, atau penulis yang tentunya telah berpengalaman.

4. Tahap Menyunting

Tahap menyunting hampir sama dengan tahap merevisi. Perbedaannya ada adalah pada tahap ini kita akan memperbaiki tulisan pada aspek kebahasaan dan mekanik yang lain, seperti penulisan huruf, ejaan, struktur kalimat, tanda baca, istilah, dan kosa kata.

5. Tahap Publikasi

Sekarang kita telah sampai di tahap terakhir. Pada tahap ini diharapkan kita mempublikasikan tulisan kita. Publikasi yang dimaksud bukan selalu mengirim ke media cetak tetapi majalah dinding sekolah juga dapat menjadi media publikasi yang bagus. Tulisan akan berarti dan lebih bermanfaat jika dibaca orang lain. Karena itu, tulisan jangan hanya disimpan rapat-rapat.

SUMBER BELAJAR

Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Sayuti, Suminto A. 2009. *Modul Menulis Fiksi*. Modul. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNY.

Tim Studi Edukasi. 2014. *Bahasa Indonesia: untuk SMA-MA/SMK Kelas XI*. Bandung: Yrama Widya

Wiyatmi. 2009. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher

Yustinah. 2014. *Produktif Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga

EVALUASI

Media pembelajaran interaktif ini membagi evaluasi menjadi dua bagian. Evaluasi 1 merupakan evaluasi yang dikerjakan secara berkelompok, sedangkan evaluasi 2 merupakan evaluasi yang dikerjakan secara mandiri.

Evaluasi 1

1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 3 sampai 5 orang.
2. Perhatikanlah teks cerita pendek yang berjudul “Putih Abu-Abu”.

Analisislah teks tersebut ke dalam bagian struktur:

Struktur	Penjelasan
Abstrak	
Orientasi	
Komplikasi	
Resolusi	
Evaluasi	
Koda	

3. Perhatikanlah teks cerita pendek yang berjudul “Putih Abu-Abu”.
- Analisislah teks tersebut dengan unsur intrinsiknya yang berupa:

Unsur Intrinsik	Penjelasan
Tema	
Tokoh	
Alur	
Perwatakan	
Latar	
Amanat	
Sudut Pandang	

4. Presentasikan hasil diskusi kelompokmu dan mintalah komentar kelompok lain serta gurumu.

Evaluasi 2

Setelah memahami tahapan penulisan teks cerita pendek, kerjakanlah soal-soal dibawah berikut ini.

1. Buatlah kembali teks cerita pendek hasil karyamu sendiri, bukan hasil dari menyalin karya orang lain baik dari media cetak maupun elektronik.
2. Jelaskan isi cerita dari teks cerita pendek yang telah kamu buat.
3. Publikasikan teks cerita pendekmu di madding kelas atau madding sekolah.

Untuk mendalami materi ini kerjakanlah soal-soal berikut ini secara individu.

1. Carilah satu teks cerita pendek dari media cetak maupun elektronik.
2. Analisislah dengan memperhatikan bagian struktur.
3. Analisislah dengan menggunakan unsur intrinsik.
4. Tulislah isi dari tek cerita pendek yang telah kamu pilih.
5. jelaskan kelebihan dan kekurangan teks cerita pendek tersebut.

LAMPIRAN 15

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id//>

FRM/FBS/33-01
 10 Jan 2011

Nomor : 1376e/UN.34.12/DT/XI/2014
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 27 November 2014

Kepada Yth.
Kepala SMA N 1 Kedungreja
di Cilacap – Jawa Tengah

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGAPRESIASI TEKS CERITA PENDEK
MENGUNAKAN APLIKASI ADOBE FLASH CS 5 PADA KELAS XI SMA N 1 KEDUNGREJA
KABUPATEN CILACAP

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : RINA SETIANI
 NIM : 10201244033
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Waktu Pelaksanaan : November – Desember 2014
 Lokasi Penelitian : SMA N 1 Kedungreja Kabupaten Cilacap

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
 Kasubbag Pendidikan FBS,

 Indun Probo Utami, S.E.
 NIP 19670704 199312 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN CILACAP
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA

SMA NEGERI 1 KEDUNGREJA

Jalan Raya Tambaksari Tromol Pos 212 Telp. (0280) 5260258 Fax. 524538
CILACAP

Kode Pos 53263

Nomor : 423.6/ 365/ 14

Kedungreja, 5 Desember 2014

Lamp. : -

Hal : Ijin penelitian

Kepada

Yth. Dekan Universitas Negeri Yogyakarta

Fakultas Bahasa dan seni

Di Yogyakarta

Menunjuk surat No 1376.e/un.34.12/DT/XI/2014 tentang permohonan ijin penelitian

Untuk memperoleh data guna menyusun tugas akhir skripsi dengan judul

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGAPRESIASI TEKS CERITA

PENDEK MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE FLAS CS.5

PADA KELAS XI SMA NEGERI 1 KEDUNGREJA KABUPATEN CILACAP

Mahasiswa yang di maksud adalah :

Nama : RINA SETIANI

NIM : 10201244033

Jurusan /Program Studi : pendidikan Bahasa dan sastra indonesia

Waktu Pelaksanaan : November – Desember 2014

Lokasi penelitian : SMA Negeri 1 Kedungreja

Kami selaku kepala SMA Negeri 1 Kedungreja mengijinkan penelitian yang di maksud

Demikian surat ijin kami buat untuk dapat menyelesaikan penelitian tersebut.



Kepala,

SUMARSONO, S.Pd, M.Pd

PEMBINA

NIP. 19670712 199412 1 006

LAMPIRAN 16

Cover dan Label CD

Cover CD



Label CD



LAMPIRAN 17

Dokumentasi

